

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE LETRAS



A inocência animal, a beleza das mulheres, a certeza da morte
Pensar o cinema a partir do museu e das suas representações em filmes

Joana de Sousa Tavares do Amaral Frazão

Orientadores: Prof. Doutor Fernando Jorge Silva Guerreiro
Prof. Doutor Mário Jorge Torres Silva

Tese especialmente elaborada para obtenção do grau de Doutor
no ramo de Estudos de Literatura e Cultura, na especialidade de Estudos Comparatistas

2020

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



A inocência animal, a beleza das mulheres, a certeza da morte

Pensar o cinema a partir do museu e das suas representações em filmes

Joana de Sousa Tavares do Amaral Frazão

Orientadores: Prof. Doutor Fernando Jorge Silva Guerreiro

Prof. Doutor Mário Jorge Torres Silva

Tese especialmente elaborada para obtenção do grau de Doutor
no ramo de Estudos de Literatura e Cultura, na especialidade de Estudos Comparatistas

Júri:

Presidente: Doutora Maria Cristina de Castro Maia de Sousa Pimentel, Professora Catedrática e Directora da Área de Literaturas, Artes e Culturas da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

Vogais:

- Doutora Clara Maria Abreu Rowland, Professora Associada, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa;
- Doutor Jeffrey Scott Childs, Professor Auxiliar, Departamento de Humanidades da Universidade Aberta;
- Doutor Mário Carlos Fernandes Avelar, Professor Catedrático, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa;
- Doutor Fernando Jorge da Silva Guerreiro, Professor Associado, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, orientador;
- Doutor Pedro Miguel Abelha da Lapa Almeida, Professor Auxiliar, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa;
- Doutor José Alberto Olivença Duarte, Professor Auxiliar, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

Apoio Financeiro da FCT,
Bolsa de Doutoramento com a referência SFRH/BD/68465/2010

RESUMO

Esta tese procura investigar a teia de relações existentes entre cinema e museu a partir de três abordagens diferentes. Em primeiro lugar, perguntando se certas questões que dizem respeito ao museu podem ser pensadas enquanto problemas de cinema. Em segundo lugar, organizando as representações cinematográficas do museu segundo linhas temáticas que tornam explícitas ideias de museu. Finalmente, analisando com maior detalhe um grupo de filmes que cruzam e tornam concretas várias das interrogações levantadas até aí. A pergunta que conduz esta investigação é a seguinte: em que medida é que, ao figurar o espaço do museu, e ao criar assim uma ideia de museu, o cinema está a falar sobre si próprio?

Palavras-chave: cinema, museu, colecção

ABSTRACT

This dissertation aims at investigating the web of relationships between cinema and museum through three different approaches. First, by asking if certain issues that concern the museum could pertain to cinema too. Second, by organising film representations of the museum along thematic axes that clarify ideas of what a museum might be. Finally, by analysing in greater detail a group of films that intersect and give concrete form to the issues raised thus far. The question that leads this investigation is: by representing the space of the museum and thus creating an idea of museum, in what way is cinema talking about itself?

KEYWORDS: cinema, museum, collection

Para o Manuel,
que há-de ir ao cinema e ao museu

AGRADECIMENTOS

A todos/as que leram versões anteriores de capítulos, encontraram gralhas e apontaram incoerências, incentivaram, ofereceram ideias e sugestões, se lembraram de artigos e filmes, ajudaram na pesquisa, fizeram mais leve a vida de todos os dias, acompanharam os progressos e impasses, ouviram dúvidas e tornaram possível de diferentes maneiras que esta tese existisse.

Em especial, Fernando Guerreiro e Mário Jorge Torres | Alex Cassal, Ana Eliseu, João Amaral Frazão e Manuela Sousa Tavares | André Dias, Benilde Campos, Francisco Frazão, Inês Sapeta Dias, Patrícia Azevedo Silva e Raquel Marques.

Índice

Introdução 11

Uma definição preliminar do objecto | Conferências e publicações | Em vez do cinema no museu, o cinema na sala de cinema | Primeira parte: O cinema enquanto museu | Segunda parte: O museu visto pelo cinema | Terceira parte: Estudos de caso | Epílogo

PRIMEIRA PARTE: O CINEMA ENQUANTO MUSEU

1. O cinema como museu imaginário 25

Um museu sem paredes | O museu imaginário é um todo ou uma parte? | A linhagem Malraux-Langlois-Godard | O vídeo como ferramenta de reprodução e de apropriação | História e museu | A trilogia *Kino* e *O Nosso Caso* | Reprodução: da perda de qualidade ao filme como objecto

2. O cinema como colecção 37

Uma relação umbilical com a realidade | De que é composto um filme? | Posse vs. utilidade | *Les glaneurs et la glaneuse* | As mãos, o vento e o leite | Tomar a parte pelo todo | A angústia da incompletude | «Tudo está aqui» vs. «et cetera»

3. O cinema como conservação 49

A associação entre museu e morte | O objecto é retirado ao seu contexto | Filmar o que vai desaparecer | O cinema preserva estados do mundo | «Múmia da mudança» | *Le Mystère Picasso* | Mostrar a metamorfose

4. O cinema como ordenação 61

O espaço entre os quadros | A montagem de uma exposição ecoa a montagem cinematográfica? | Comparação em dois ecrãs e «montagem suave» | Aproximações não-lineares | *Pulp Fiction* | *anders, Molussien* | Fixidez e imprevisibilidade

5. O cinema como relação entre tempos 71

O cinema acontece no presente? | Uma objecção: Gilles Deleuze | Heterotopia e tempo acumulado | *Cemetery of Splendor* | Cinema e sonho | Dominar o tempo e a morte | Desejo de repetir

6. O cinema como separação 81

Aura, distância e proximidade | «Não se sabe o que querem dizer» | O paradoxo do museu | Disponibilidade, distração e concentração | Ficar colado ao ecrã | *Goodbye, Dragon Inn* | *Cigarette Burns*

7. O cinema como reconstituição 91

Restauro, simulação e réplica | Relação passado/presente, fragmento/todo | Fora-de-campo; visível e invisível cinematográfico | Filmar uma coisa sem a dar a ver | Cinema e campos de extermínio | *Pasažerka* | Não reconstruir

SEGUNDA PARTE: O MUSEU VISTO PELO CINEMA

1. O museu como atracção 105

Uma amostra dos anos 50 | O olhar turístico (ou não) | Um interesse visual superficial | De Sergei Eisenstein a Tom Gunning | Paragem na narrativa, transgressão e excesso | Parque de atracções | A magia do movimento

2. O museu como câmara de tesouro 115

Filmes de assalto e paralelos com o cinema | O dinheiro como assunto e como avesso das imagens | Jonathan Beller: cinema e capital | Roubar a *Mona Lisa* | Objectos de desejo | Jogo de equivalências e amor

3. O museu como lugar de transgressão 125

Caricatura do discurso sobre arte | Destruição e *statement* artístico | Provocação performática | Encontros clandestinos | Para quem é o museu? Uma questão de classe | A riqueza do museu e do mundo

4. O museu como casa de horrores 135

Morte em série | Animar o inanimado | A múmia | Estranheza inquietante nos museus de cera | Da cera à película | Ciência e sobrenatural

5. O museu como propiciador de epifanias 145

Dois casais em ruptura | Reconciliação pelo contacto | Amor vs. petrificação |
Regresso à infância | Um diorama numa maquete de um museu dentro
de outro museu | Aprender a ver | Epifania negativa

6. O museu como máquina do tempo 155

Um filme fundador | Viagens no tempo | Preenchendo uma lacuna
do presente | Barbárie e civilização | Uma espécie inferior ou superior? |
Vestígios de uma civilização perdida | «Um museu que é talvez
o da memória»

7. O museu como quotidiano 167

Escutar os visitantes | Morte e vida dos animais | Uma cidade insólita |
O museu fala do cinema | Problemas de arte contemporânea | Circulação
entre dois mundos

TERCEIRA PARTE: ESTUDOS DE CASO

1. Visibilidade: *The Thomas Crown Affair*, John McTiernan 179

Money e Monet | Arte e entretenimento | Diversão | Aproveitamento
do espaço do museu | Um exibicionismo que não é de filme de acção | Crown
como realizador que gere a visibilidade | Uma coisa pode esconder outra

2. Sobressalto: *Dressed to Kill*, Brian De Palma 189

Entre um tríptico e um díptico | Perseguição | Preliminares e controlo
da atenção | Uma comparação com a cena de museu em *Vertigo* |
Da transgressão ao castigo | O *thrill* da montanha-russa | Prazer visual

3. *Mise-en-abîme*: *All the Vermeers in New York*, Jon Jost 199

Mutabilidade do dinheiro vs. permanência da arte | Reconhecimento
no museu | Absorção e teatralidade | Distância em relação às personagens |
Uma morte e um desaparecimento | A cavalo entre a Europa e a América

4. Permeabilidade: *La síndrome di Stendhal*, Dario Argento 209

Cair dentro do quadro | Um encontro erótico e monstruoso | *Flashback*
de uma cena de crime | Atravessando barreiras | Cliché da intriga vs.
originalidade visual | De onde vem o horror? | Água, pintura e cinema

| | |
|--|-----|
| 5. Ruína: <i>S21, la machine de mort Khmère rouge</i> , Rithy Panh | 221 |
|--|-----|

Produzir uma «contra-memória» e um confronto | Os quadros de Vann Nath |
Reconstituição e documentos | Reactivação de uma máquina | Presente
do indicativo | Dar forma ao vazio | O edifício e os objectos

| | |
|---|-----|
| 6. Simulação: <i>Solaris</i> , Andrei Tarkovski | 231 |
|---|-----|

As réplicas: regresso dos mortos e indestrutibilidade | Imperfeição e
memória | A reprodução como ligação entre tempos | *A datcha* e a estação
espacial | Espacializações da memória | Regresso a casa? | O eu no coração
do outro

| | |
|--|-----|
| 7. Taxidermia: <i>Bestiaire</i> , Denis Côté | 241 |
|--|-----|

O que *Bestiaire* não é | Um trabalho de composição | Sobre o prazer de olhar |
Exibição e ponto de vista | Clausura e ambiguidade | A morte no jardim
zoológico | «O cinema enquanto taxidermia»

| | |
|----------------------|------------|
| Epílogo | 253 |
|----------------------|------------|

A visita guiada informativa | Circulação | Original e cópia/falsificação |
Da réplica aos novos museus | Museus virtuais | Experiência de ir ao museu
e ao cinema | *Mise-en--abîme* | Devolver o olhar | Figurações do espectador,
voyeurismo e exibicionismo | Fronteira entre arte e realidade | Prisão e saída
para a natureza | A violência do colonialismo | Dispositivos de atenção | Uma
ideia convencional de museu | Auto-reflexividade e ambiguidades

| | |
|---------------------------|------------|
| Bibliografia | 275 |
|---------------------------|------------|

| | |
|--------------------------|------------|
| Filmografia | 287 |
|--------------------------|------------|

L'innocence animale, la beauté des femmes, la certitude de la mort — tout ce qui fait de la vie humaine autre chose qu'un week-end en enfer est rassemblé dans les musées.

Chris Marker, *Immemory*

Introdução

La rencontre de deux disciplines ne se fait pas lorsqu'une se met à réfléchir sur l'autre, mais lorsque l'une s'aperçoit qu'elle doit résoudre pour son compte et avec ses moyens propres un problème semblable à celui qui se pose aussi dans une autre.

Gilles Deleuze, «Le cerveau, c'est l'écran»

Em 2006, os *Cahiers du Cinéma* dedicavam um dossier «acontecimento» de 34 páginas ao panorama das relações entre cinema e museu. Tomando como marco a exposição concebida por Jean-Luc Godard para o Centre Pompidou (*Voyage(s) en utopie*, então em preparação), Jean-Michel Frodon chamava ao seu texto de abertura «Le grand tournant», em referência ao momento de viragem nas trocas complexas entre os mundos do cinema e do museu, momento iniciado nos anos 90 do século XX, e que se tornara impossível de ignorar. Passados mais de dez anos sobre a escrita deste artigo — e dentro de uma tendência mais lata para as intersecções, contaminações e atracções mútuas entre as várias artes — o cinema continua a entrar em força no museu, por diferentes portas: os filmes encomendados pelos museus (normalmente sobre artistas plásticos, sobre o próprio museu ou figurando-o; em certos casos, o museu pode assumir apenas o papel de co-produtor num filme sem qualquer relação temática com o museu); as exposições e trabalhos de artistas contemporâneos que recorrem assumidamente às imagens do cinema como reservatório iconográfico, tendo como ponto de partida filmes ou realizadores, ou integrando a imagem em movimento, o princípio da montagem, etc.; a variedade de cineastas que produzem obras de vídeo-arte ou instalações especificamente para o espaço do museu;¹ as exposições comissariadas por ou dedicadas a realizadores.

¹ De entre estes cineastas, alguns destaques: Chantal Akerman, Apichatpong Weerasethakul, Olivier Assayas, Hartmut Bitomsky, Pedro Costa, Claire Denis, Raymond Depardon, Víctor Erice, Harun Farocki, Amos Gitai, Abbas Kiarostami, Chris Marker, Artavazd Pelechian, Michael Snow, Alexandr Sokurov, Tsai Ming-liang, Agnès Varda.

Uma definição preliminar do objecto

Nesta entrada do cinema no museu (onde se instalou de forma permanente), pode ler-se um momento-chave no reconhecimento do cinema como arte e dos realizadores como artistas, iniciado nos anos trinta do século passado, década em que se destacam dois momentos fundadores: a criação de um departamento de cinema no MoMA, em Nova Iorque, e o aparecimento das cinematecas, museus do próprio cinema — com destaque para a francesa, sob a direcção de Henri Langlois. Pode-se também entender este movimento do ponto de vista das transformações na instituição museal: recorrendo ao cinema, o museu repensa os seus modos de exposição e de captação de públicos. No mesmo ano do dossier dos *Cahiers*, escrevia Philippe-Alain Michaud a propósito da exposição «Le mouvement des images», que comissariou no Centre Pompidou:

Aujourd'hui, au seuil du XXI^e siècle, alors que l'on assiste à une migration massive des images en mouvement des salles de projection vers les espaces d'exposition, migration portée par la révolution numérique et préparée par un double phénomène de dématérialisation des œuvres et par un retour à la théâtralité de la scène artistique, il devient possible, voire nécessaire, de redéfinir le cinéma hors des conditions d'expérience qui auront été les siennes au siècle précédent, c'est-à-dire non plus du point de vue restreint de l'histoire du cinéma mais, à la croisée du spectacle vivant et des arts plastiques, d'un point de vue élargi à une histoire des représentations. (Michaud 2006, 16)

Sem negar a pertinência destas linhas de investigação propostas por Michaud, é importante distingui-las logo à partida das desta tese. A relação que interessa aqui é menos cinema/arte e mais cinema/museu, até porque a história que se expõe nos museus não é só estética, mas também política e natural. Não se tratará de procurar o que existe de cinematográfico nas outras artes (que recorrem a procedimentos como a duplicação ou repetição, a projecção, a montagem e o uso do fragmento, o movimento ou a ilusão dele), nem de investigar o modo como o campo da arte e os seus modos de produção e recepção são transformados pelo cinema, nomeadamente pelo fenómeno que Philippe-Alain Michaud, na citação acima, e tomando a expressão de empréstimo a Aby Warburg, designa como «migração das imagens» em movimento para o espaço museológico. Não é o desenho deste panorama migratório — em mudança — que estará em foco; vai ser tomado sobretudo como uma indicação da necessidade de reflectir sobre as relações complexas que se tecem actualmente entre museu e cinema. A perspectiva desta tese será a inversa: por diversas vias, analisar a entrada do museu no cinema.

Os dois termos não estarão aqui ao mesmo nível: o museu será apenas convocado na medida em que contribua para uma compreensão do cinema, centro desta reflexão. O museu enquanto instituição, as suas práticas, a sua evolução histórica, ou as suas manifestações particulares não serão alvo de uma análise sistemática. Isso não significa que o museu vá apenas servir de pretexto ou fio condutor temático para uma visita guiada pela história do cinema, mas — e de algum modo contrariando o que propõe Michaud — a proposta aqui é concentrar o olhar nesse espectro «restrito da história do cinema», confiando na sua potência de pensamento e confiando também que essa concentração permitirá o aparecimento de cruzamentos produtivos com a tal «história das representações».

Eis o objecto de estudo: o interesse do cinema pelo museu, enquanto motivo e núcleo de pensamento. Desde as suas origens que, por um lado, o cinema filma o espaço do museu e, por outro, interroga na prática questões que lhe estão associadas, como a colecção, a memória, a ruína, a conservação, a exposição, a reprodutibilidade, a visita. (E se esse interesse se tornou mais marcado recentemente, não é exclusivo ao cinema — há mais de uma década que atravessa também as artes plásticas e performativas.) Nesse sentido, enquanto núcleo que agrega uma variedade de problemas, o museu está próximo do arquivo e do atlas, outros dois núcleos que têm servido como paradigmas tanto para a produção artística como para o pensamento sobre a arte em geral e sobre a imagem em particular.

Esta tese reconhece como problemática a operatividade dos próprios termos «cinema» e «museu». Não se trata de conceitos estáveis, estanques e unívocos: ambos possuem uma historicidade, e uma ambiguidade constitutiva. O cinema será aqui entendido como totalidade das produções fílmicas, isto é, como história do cinema ou património cinematográfico, mas também como dispositivo de visibilidade, como forma que pensa, na esteira de Gilles Deleuze; é que o cinema é simultaneamente objecto de pensamento e médium expressivo; uma arte, uma indústria e uma linguagem. Também o museu será aqui entendido como espaço onde se expõe um certo número de obras (o que lhe permite surgir enquanto ‘coisa’ dentro de um filme), mas também como dispositivo de visibilidade e como conjunto de gestos e de problemas, de práticas e de reflexões. E se não se devem tomar os conceitos «cinema» e «museu» por adquiridos, talvez todo o trabalho desta tese seja preparar o terreno para essa discussão e elucidação.

Conferências e publicações

Especificamente no âmbito dos estudos cinematográficos, a reflexão em torno do museu está na ordem do dia, tanto em termos de publicações como de conferências académicas, ganhando destaque num movimento mais geral de investigação sobre as aproximações entre o cinema e as outras artes (sobretudo a pintura e a escultura).

Dois exemplos recentes. A antologia *Film, Art, New Media: Museum without Walls?* (2012), colecção de ensaios editada por Angela Dalle Vacche com base num simpósio,² dirige-se principalmente ao papel que o cinema poderá ter no «museu do futuro». Uma outra antologia, *Cinéma muséum. Le musée d'après le cinéma* (2013), editada por Barbara Le Maître e Jennifer Verraes, propõe-se interrogar, ao mesmo tempo, a 'musealidade' no cinema e a 'cinematograficidade' no museu, acabando por trabalhar principalmente a questão de como o cinema e a sua introdução nos espaços de exposição obrigam o próprio museu a repensar-se, a reflectir no modo como realiza as suas funções. Nesta segunda obra, os objectos analisados são em grande medida obras concebidas para o espaço do museu.

Nos últimos anos, realizaram-se pelo menos duas conferências dedicadas em particular ao tema do cinema e museu. Em Julho de 2011, a conferência «Cinema and the Museum in the 21st Century», em Cambridge, organizada pelo CRASSH, de pendor transdisciplinar, cujas comunicações se debruçaram sobretudo sobre os modos de exposição, práticas museais e sua transformação, analisando as possibilidades introduzidas pelo cinema — ou seja, não tanto uma interrogação de ordem mais teórica sobre os cruzamentos entre os dois conceitos, nem uma reflexão sobre a representação do espaço do museu no cinema, nomeadamente de ficção. Esta última lacuna parece ser preenchida pela conferência «Musées au cinéma — Le cinéma face au musée / Lieux d'expositions, galleries, musées imaginaires dans les films de fiction», que teve lugar em Dezembro de 2014, em Paris, também com ambição transdisciplinar (história da arte, história do cinema, museologia), e cuja problemática parece particularmente interessante.

Apesar de formularem de forma explícita a relação entre os dois termos, estas publicações e conferências sofrem normalmente de um problema de dispersão, não tanto por compilarem contribuições de vários autores, mas pela abordagem transdisciplinar a que o 'tema' convida. Convocam-se investigadores dos diferentes campos e suas variações (história da arte, dos museus, do património, das colecções, museologia, estudos fílmicos, história e estética do cinema, dos novos media, e ainda arquitectura, etnografia,

² No Clark Institute Williamstown, Massachusetts, em Maio de 2009, intitulado «Image and Movement: Film Studies and the History of Art», sendo que o tema do museu se tornou central na antologia.

arqueologia), bem como profissionais de outras proveniências (curadores de museu, arquitectos, cineastas, artistas plásticos); as comunicações ou artigos podem incidir sobre filmes (ficção, documentário, experimental), vídeo-arte, instalações, exposições, museus, ou então sobre tópicos transversais a várias obras (condição do espectador, tecnologia, espaços e modos de exposição, visita guiada).

Em vez do cinema no museu, o cinema na sala de cinema

«Cinema» e «museu» não são da mesma ordem — não se trata de confrontar duas artes, como acontece nos estudos que colocam o cinema lado a lado com a arquitectura, o teatro ou as artes plásticas; não que a tarefa se torne simples nesses casos, já que os dois termos não passam a ser comensuráveis, mas pelo menos aí o paralelo é mais claro, ou os contornos disciplinares estão mais bem definidos. Além disso, tanto o cinema como o museu podem funcionar como uma espécie de contentores universais. Existem filmes ‘sobre’ tudo, e o cinema é a mais impura das artes, onde cabem potencialmente todas as outras — é este traço que Hollis Frampton leva ao exagero quando escreve que «toda a história da arte não é mais do que uma enorme nota de rodapé à história do cinema» (Frampton 1976, 109). Nos museus podemos encontrar colecções de arte, mas também de fósseis, armas, mapas, jóias, comboios, múmias, figurinos, colunatas — esse «tudo» a que alude a citação de Chris Marker em epígrafe desta tese. A intersecção entre estes dois conjuntos, onde se reúnem várias disciplinas, forma assim um campo de análise que ainda é vastíssimo, obrigando a reconhecer como um dos perigos desta investigação o alargamento excessivo do seu alcance. Abandonando desde já a pretensão de esgotar o ‘tema’ e as ambições totalizantes, há que tentar delimitar o objecto.

Em primeiro lugar, ficará de fora do âmbito desta tese aquilo a que se poderia chamar «o cinema no museu», e que pode incluir tanto filmes no sentido tradicional que são aí exibidos, como filmes concebidos especificamente para o espaço museal — esta é uma das áreas mais exploradas nos colóquios e publicações já referidos, e que abordam questões como a reinvenção do espaço museal, o estatuto do espectador, a introdução da imagem numérica, o uso da tecnologia e da interactividade. Estarão assim excluído os filmes *expostos*, por oposição a exibidos, ou seja, uma reflexão sobre como expor cinema num museu, sobre a reconfiguração do dispositivo, da «sala escura» ao «cubo branco», ou uma definição do que há de cinematográfico ou não nas diferentes criações para o museu que

recorrem à imagem em movimento; o *corpus* de análise vai-se limitar a filmes feitos para serem vistos numa sala de cinema.

Não se trata de tapar os olhos às profundas mudanças em curso. É sabido que estas «condições de existência» do cinema, como lhes chama Philippe-Alain Michaud, foram as do século passado. Ir ao cinema — tal como ir ao museu — já não é o que era. A película passou a ser excepção enquanto suporte de filmagem e está a ser descontinuada na projecção comercial, o que significa que, em breve, talvez as bobines e maquinaria a elas associada já só tenham lugar no museu. Também o acesso às obras por outros meios se tornou imensamente mais fácil, com a exibição de filmes no circuito doméstico e sua circulação em VHS, DVD e, em especial, pela Internet; com isso alteraram-se os hábitos dos espectadores, que vêem filmes na televisão, no computador ou no telemóvel, sem se deslocarem a uma sala com essa função específica. Mas continuamos a ter acesso à situação tradicional de exibição, a essa experiência: já a vivemos. Mais do que isso, ela constitui uma espécie de cena primitiva, ligada à ideia do que é para nós o cinema.³

Escreve Travis Bird no blog *Shotgun Cinema* que «Um cinema mostra-nos filmes, mas também nos mostra o que significa ir ao cinema, e por isso o lugar em si e a experiência têm peso histórico, tal como a arte» (Bird 2014). Poder-se-ia acrescentar que, por vezes, os próprios filmes também nos ensinam o que é isso de ir ao cinema, de nos sentarmos no escuro, sozinhos e ao mesmo tempo rodeados de outras pessoas, para assistir a um filme. A sala de cinema funciona como *topos*, que pode ser posto em relação com outro, a sala do museu.

O método escolhido para gerir a vastidão da intersecção dos temas do museu e do cinema, bem como a do *corpus* (longas-metragens que podem ser ficções ou documentários, sem recorte temporal nem geográfico), será o da perfuração, que é menos sistemática, por oposição à escavação.⁴ Em vez de revirar o terreno todo do campo (de estudos), o cinema, retirando pedaços demasiado grandes para análise, optar-se-á por três abordagens diferentes, que correspondem às três partes desta tese. Dentro de cada uma dessas partes,

³ A controvérsia no Festival de Cannes 2017, a propósito dos dois filmes aceites na Selecção Oficial que foram produzidos pela Netflix — que disponibiliza imediatamente as obras para visionamento em *streaming* — é sintomática da importância que o grande ecrã continua a ter, com os espectadores a vaiarem, durante a projecção, o aparecimento do nome da plataforma *online* no genérico. Depois de protestos dos distribuidores franceses, os filmes mantiveram-se em competição, mas o Festival alterou o seu regulamento de modo a que, a partir de 2018, só poderem integrar a Selecção Oficial filmes com exibição em salas francesas.

⁴ Os dois termos provêm de uma carta de Walter Benjamin, citada por Hannah Arendt em «Walter Benjamin 1892-1940» (1968): «sondar as profundezas da linguagem e do pensamento... por perfuração e não por escavação.» (Arendt 1991, 234)

um número restrito de temas ou filmes conduzirá os trabalhos: é a eles que será aplicada a broca da perfuração.

Primeira parte: O cinema enquanto museu

A primeira parte fará uso de um pequeno catálogo de questões com que o museu se vê obrigado a lidar, ou que o atravessam ou desdobram, para tentar perceber se podem ser aplicadas também aos procedimentos cinematográficos, procurando convergências e divergências. Um ou dois exemplos de filmes por capítulo ajudarão a perceber como estes problemas de museu se podem colocar, no concreto, para o cinema.

É que o museu não é apenas um lugar: pode-se concebê-lo também como um conjunto de *gestos* ou operações. Encontra-se aí uma analogia com os procedimentos cinematográficos: tanto o museu como o cinema se ocupam de guardar, mostrar, comparar, coleccionar, reconstruir, montar. A procura da musealidade no cinema permitirá perceber — espera-se — que estes gestos estão associados a problemas que pertencem ao cinema como um todo, e não apenas àquele que se ocupa da situação-museu.

O conceito de *museu imaginário*, de André Malraux, servirá como ponto de partida para pensar no cinema, por um lado, como um património — que não se reduz às produções filmicas no seu formato físico (bobines, arquivos), estendendo-se à memória dos espectadores dessas obras — e, por outro, como dispositivo que participa na sua própria musealização, nomeadamente através do vídeo enquanto ferramenta de assimilação. No segundo capítulo, a *coleção* será analisada enquanto vontade de apropriação e compreensão do mundo, que estabelece uma relação entre a parte e o todo, a finitude e a infinitude. Os núcleos teóricos abordados nos dois capítulos seguintes dirão ainda respeito à coleção, mas tocando já funções mais amplas do museu: a *conservação* e a *ordenação*, que respondem a impulsos que são também da coleção, respectivamente, o de guardar e o de dispor. Se a constituição de uma coleção se pode desdobrar em duas fases, a da recolha e a da organização, elas podem ser parcialmente sobrepostas aos procedimentos cinematográficos da filmagem e da montagem. Tanto museu como cinema estabelecem, à sua maneira, uma *relação entre tempos*, que diz sobretudo respeito às situações ou experiências geradas para os visitantes/espectadores, e que serão examinadas com base nas noções de heterotopia e heterocronia, de Michel Foucault. Em seguida, a *separação* inerente ao acto de ver será comparada no modo como é posta em acto na sala de museu e na sala de cinema: que tipo de disponibilidade se exige para aceder às obras expostas/filmes

projectados? Por fim, tomar-se-á o conceito de *reconstituição* como organizador de relações entre visível e invisível, o que convoca problemas de ordem não só estética e científica, como moral, e nos convida a pensar no cinema também como memória privilegiada do século XX.

Segunda parte: O museu visto pelo cinema

A segunda parte desta tese será dedicada à categoria de filmes que figuram o museu, sem um recorte cronológico. Aqui colocam-se dificuldades de ordem quantitativa (há centenas de filmes com uma ou mais cenas que decorrem num museu; uma pesquisa pela palavra-chave «museum» na IMDb devolve mais de quinhentos resultados, só em longas-metragens) e qualitativa (alguns filmes decorrem exclusivamente num museu, outros incluem uma cena de museu fundamental na compreensão do todo, noutros ainda o museu não passa de um apontamento, um cenário facilmente substituível por outro). Como organizar este estudo? Apesar de haver uma apreciável produção académica sobre a representação do museu no cinema — maioritariamente o de ficção —, há poucos autores⁵ que analisem mais do que uma obra, que procurem fornecer um quadro geral relativo a um número maior de filmes. No entanto, destaca-se aqui o trabalho do historiador de arte Steven Jacobs, em dois textos que se complementam e em muitos pontos sobrepõem: «Strange Exhibitions: Museums and Art Galleries in Film» (2009) e «Galleries of the Gaze: The Museum in Rossellini's *Viaggio in Italia* and Hitchcock's *Vertigo*» (2011).⁶ Em Portugal, a dissertação de mestrado de Eduardo

⁵ Veja-se Kimberly Louagie com «It Belongs in a Museum: The Image of Museums in American Film 1985-1995» (1996) e Jennifer Fisher com «Museal tropes in popular film» (2002). A introdução de Angela Dalle Vacche e a de Barbara Le Maître e Jennifer Verraes às compilações acima referidas também abarcam vários filmes, mas fazem-no mais para contextualizar a problemática que vai ser desenvolvida nos artigos dos respectivos livros. Existem ainda artigos que seguem um motivo ao longo de vários filmes (por exemplo o de Mathias Lavin, «Le cinéma en visite. Le motif de la visite guidée au cinéma», na antologia *Cinéma musée. Le musée d'après le cinéma*) e várias comunicações da conferência «Musées au cinéma — Le cinéma face au musée / Lieux d'expositions, galeries, musées imaginaires dans les films de fiction» propõem um *corpus* de estudo mais alargado.

⁶ A mesma investigação de Jacobs deu ainda origem a um filme co-realizado com Karel De Cock: *Incidents in the Museum: Art Galleries in Film* (2012), compilação que ilustra os dois ensaios montando cenas de museu (exclusivamente museus de arte) retiradas de filmes que vão desde os anos 20 do século passado até à actualidade. Os cartões no ecrã — prolongando o texto dos artigos — servem de guia, listando *topoi* em torno dos quais se agrupam as cenas: o museu como atracção turística, como instrumento de distinção social, como ponto de encontro para amantes ou criminosos, como lugar de morte, como espaço de auto-reflexão para os cineastas. Apesar de traçar um mapa inteligente das representações do museu e propor boas pistas, o filme põe em prática uma ideia ou vontade que já era a dos ensaios escritos, e que se torna mais clara enquanto limitação: a preocupação de Jacobs é encontrar o que há de recorrente ou semelhante, como se as cenas dos diversos filmes formassem uma só família (quase um mesmo filme: a montagem produz em parte essa diluição entre imagens de diferentes proveniências), unida por certos atributos. Se é importante localizar as repetições — e, de facto, as figurações cinematográficas do museu são frequentemente muito estereotipadas —, também faz falta ir para além de um levantamento temático que tende a cair na superficialidade, ao reduzir os filmes citados a exemplos e as cenas de museu a ilustrações de um tópico que normalmente tem a ver com questões narrativas, de papel desempenhado no argumento. De qualquer modo, esclareça-se que Jacobs supera este levantamento de lugares-comuns, estabelecendo relações bem fundamentadas entre as cenas de museu e a especificidade do meio cinematográfico nas análises que faz dos filmes de Rossellini e Hitchcock.

Brito — *Claro Obscuro: em torno das representações do museu no cinema* (2014) — coloca-se assumidamente na esteira de Steven Jacobs, sofrendo um pouco das mesmas limitações. Além de oferecer uma genealogia do museu bem investigada, aproximando museu e cinema através das concepções de memória, propõe a ideia-base interessante de que o cinema tende a perceber o museu como um lugar sombrio, mais próximo da sua *black box* do que do *white cube* do museu.

Se é importante incluir uma amostra mais ampla de obras, não faz sentido pretender traçar um catálogo exaustivo das funções que o museu pode desempenhar no cinema. Assim, para guiar esta organização, propõem-se duas hipóteses condutoras. A primeira é que, ao figurar estes espaços, o cinema veicula sobretudo uma *ideia de museu*. Em geral, estas representações têm qualquer coisa de anacrónico, não traduzem de forma fidedigna os museus da época do filme; fazem escolhas tradicionais no que diz respeito às colecções expostas, insistem num cenário dominado pela convenção do que será um museu, ou seja, exprimem e reforçam ideias enraizadas no imaginário colectivo.

Ao mesmo tempo, o encanto particular que o museu continua a ter para o cinema, atravessando a sua história, não parece reduzir-se ao interesse visual, arquitectónico ou artístico do primeiro, nem às associações que desperta. A outra hipótese aqui avançada, então, é a de que, ao mostrar o espaço do museu, o cinema está a *falar sobre si próprio*, num jogo de espelhos. Não apenas quando a auto-reflexividade por via do museu está mais à vista, mas também quando parece menos deliberada, em figurações periféricas ou episódicas. O museu transporta-nos para outro lugar e tempo, convoca um tipo específico de olhar, leva a cabo uma organização de imagens, operações que podem ser postas em paralelo com o cinema.

Menos teóricos ou analíticos que os capítulos da primeira parte, mais centrados num movimento descritivo e narrativo, os capítulos da segunda parte serão assumidamente ancorados em filmes, agrupando-os em sete núcleos de reflexão que por vezes seguem um recorte de género, e que tratam o museu como *atração, câmara de tesouro, lugar de transgressão, casa de horrores, propiciador de epifanias, máquina do tempo e quotidiano*. Dentro de cada tópico, procurar-se-á localizar não só o semelhante, por comparação, mas também a variação dentro de uma linha temática comum e, sempre que possível, numa espécie de *zoom out*, investigar as cenas de museu na sua relação com a totalidade do filme.

Terceira parte: Estudos de caso

Na última parte, cada capítulo terá como objecto de análise uma obra cinematográfica. Pretende-se aqui que os filmes excedam a função de exemplos e passem a ser entendidos enquanto *casos*. O seu critério de escolha é subjectivo, mas para além de se procurar alguma diversidade de proveniências, os filmes serão seleccionados por operarem um cruzamento entre várias das questões levantadas nas duas secções anteriores desta tese, que justifica uma atenção mais detalhada. Reaparecerão assim os temas da atracção visual, do museu imaginário, da relação entre museu e dinheiro, da reconstituição, da gestão da distância e proximidade com as obras expostas, da colecção, do cinema como olhar sobre a história de arte, da ligação com a morte, da memória e do passado, do invisível, da *mise-en-abîme*, da reprodução.

O percurso traçado faz-se, num primeiro momento, com filmes que exibem figurações literais — e particularmente interessantes — do museu de arte: *The Thomas Crown Affair* (1999) de John McTiernan, *Dressed to Kill* (1980) de Brian De Palma, *All The Vermeers in New York* (1990) de Jon Jost e *La sindrome di Stendhal* (1996) de Dario Argento.

Num segundo momento, procurar-se-á tomar o museu representado num sentido mais alargado ou metafórico. Com *S21, la machine de mort Khmère rouge* (2003) de Rithy Panh, será convocado um museu de outro tipo, um museu-ruína, visitável enquanto edifício, que aponta para um passado traumático e que será alvo de vários regimes de reconstituição. *Solaris* (1972), de Andrei Tarkovski, é um filme voltado para o passado, em que a inteligência alienígena do planeta forma réplicas a partir das memórias dos cosmonautas: da *assemblage* na estação espacial à instalação *site-specific* no próprio planeta Solaris, vemos uma colecção imaginária que é materializada. Em *Bestiaire* (2012) de Denis Côté, o jardim zoológico é visto como museu vivo, articulando-se a relação mobilidade-imobilidade e propondo-se o cinema enquanto dispositivo de clausura.

Epílogo

Tal como uma colecção aponta sempre para uma espécie de infinito, para as peças que a poderiam completar, também esta tese, no momento em que é apresentada, funciona como totalidade fechada. Haverá necessariamente zonas de sombra que lhe escapam, em termos de contribuições teóricas, mas também de filmes a que não foi possível ter acesso, filmes que foram excluídos por motivos de organização, filmes que ainda não foram feitos. Esse resto forma uma espécie de fora-de-campo desta investigação. Mesmo na sua ausência,

espera-se que no final surja um mapa do território das relações entre cinema e museu que contribua para pensar também esse fora-de-campo — e, no limite, o cinema com um todo, de acordo com o movimento que a terceira parte esboça, partindo de museus concretos em direcção a museus mais abstractos.

Espera-se também que a organização da tese — em que a passagem entre diferentes blocos não é transitada, prescindido de uma articulação explícita entre partes — funcione um pouco como a «montagem suave» que propõe Harun Farocki em *Speaking about Godard* (Farocki 1998, 142), permitindo ao leitor formar as suas próprias associações. Por isso, a secção final deste trabalho não é uma conclusão, mas sim um epílogo, reflectindo a construção de uma estrutura mais horizontal, em rede, e resistindo a uma conclusão que hierarquizasse as reflexões que foram sendo apresentadas. Este epílogo beneficia do *corpus* comum estabelecido pelas três partes anteriores, de modo a realizar um pequeno percurso alternativo pela colecção de filmes e de tópicos já introduzidos, reagrupando-os de outras formas, operando cruzamentos que a separação temática dificultava, introduzindo mais referências exteriores.

Uma pequena nota de ordem prática. Os títulos dos filmes são apresentados na língua original, enquanto os quadros e esculturas surgem na tradução portuguesa por que as obras são conhecidas. Sempre que a data da publicação original de uma obra for diferente da data da edição consultada, a primeira é indicada entre parêntesis. Quanto à língua em que são feitas as citações, o critério adoptado foi mantê-las no original sempre que aparecem destacadas e traduzi-las (tradução minha, sempre que não indicada na bibliografia) quando integram o corpo do texto.

PRIMEIRA PARTE: O CINEMA ENQUANTO MUSEU

1. O cinema como museu imaginário

The experience of a film was once localized in space and time, in the finite unreeling of a narrative in a particular theatre on a particular day. But with time a film became no longer simply something to be 'visited' in the way one might attend a live theatrical performance or visit a painting in a museum.

Victor Burgin, *The Remembered Film*

É sabido que as produções fílmicas, para além do valor artístico que foram conquistando ao longo do século XX, têm valor documental, histórico, antropológico. E que os filmes enquanto objectos (latas de película, cassetes, discos) podem ser depositados num tipo específico de museu, o museu do cinema ou cinemateca, que não se limita a organizá-los e conservá-los de modo a estarem disponíveis para consulta (se fosse esse o caso, tratar-se-ia apenas um arquivo), mas também os dá a ver por iniciativa própria. Numa cinemateca, os filmes abrem-se a um público, a quem são exibidos de maneira organizada; além disso, e diferentemente de outras salas de cinema, a cinemateca tem uma programação que procura fornecer uma visão sobre a história do cinema. Mas estas constatações não dizem respeito ao cinema enquanto museu, e sim a outras duas questões: o cinema enquanto coisa museificável e a cinemateca enquanto museu. Ainda que seja proveitoso pensar os pontos de contacto e afastamento entre o que habitualmente se entende por museu e uma cinemateca — por exemplo, comparar o percurso seguido por um visitante no espaço físico de um museu com o percurso que um espectador fará por um ciclo de filmes, ou explorar a analogia entre a exposição museal e a programação cinematográfica, que entende os filmes como peças num gesto expositivo mais lato —, essa linha está fora do alcance desta investigação.

Um museu sem paredes

Coloque-se então uma hipótese: o cinema, entendido como o conjunto das suas produções, constitui um museu. Neste caso, a palavra «museu» é usada metaforicamente: não como um espaço físico definido por quatro paredes, mas como um lugar abstracto — ou imaginário — que pode ser visitado de outra maneira. Fazendo um desvio para o território das artes plásticas, é inevitável a passagem pelo conceito de André Malraux, formulado no livro com o mesmo título, *O Museu Imaginário*, significativamente traduzido para inglês como *Museum Without Walls* (a edição corrigida e aumentada é de 1965, mas já tinham sido publicadas versões do mesmo texto em 1947 e 1951):

[O] novo domínio de referência dos artistas é o Museu Imaginário de cada um; o novo domínio de referência da arte é o Museu Imaginário de todos. Se o quadro que foi uma aba de um retábulo já não se refere ao retábulo, nem à igreja, nem mesmo ao sobrenatural, e se deixou de se referir à natureza, refere-se à totalidade das obras conhecidas, originais e reproduções. Mas, se um álbum consagrado ao Louvre se destina a reproduzir o Louvre (...), *o conjunto* das obras consagradas à arte não reproduz um museu que não existe: sugere-o — e, mais rigorosamente, constitui-o. Não é o testemunho ou a recordação de um local (...): cria um lugar imaginário que só existe por si. (Malraux 2000, 225)

O museu imaginário não está ligado a nenhum museu existente: é uma espécie de entidade perfeita (que se escreve com maiúsculas), composta por todas as obras de arte conhecidas, um espaço puramente virtual que inclui, por exemplo, as peças de que os museus físicos estão privados por natureza, por não serem transportáveis. Nos termos de Malraux, essa potencialidade já é convocada pelas conjugações realizadas nos museus da sua época: «a reunião de tantas obras-primas, e a ausência de tantas outras obras-primas, convoca, em imaginação, *todas* as obras-primas. Como poderia este possível mutilado não apelar para todo o possível?» (13) Ao mesmo tempo, para Malraux, o museu imaginário torna-se concebível graças aos progressos na edição dos livros de arte e à sua disseminação: através da fotografia, o acesso às obras adquire uma facilidade sem precedentes.

O museu imaginário é um todo ou uma parte?

Por aqui chega-se a uma ambiguidade fundamental no conceito malrauxiano de museu imaginário, e que a composição do seu livro já expressava: por um lado, apresentava com palavras o museu imaginário virtual e, por outro, através de imagens, dava expressão material às suas promessas, associando ao texto reproduções fotográficas de obras, ou seja, figurando esse museu. Este gesto de produzir um museu-em-livro é, aliás, levado mais longe

com o ambicioso projecto *Le Musée imaginaire de la sculpture mondiale* (1952 é a data do primeiro volume, a que se seguirão outros dois), que inclui cerca de 700 reproduções, seleccionadas a partir de um total de 30 000 documentos fotográficos disponíveis, que se seguem a menos de 40 páginas de texto.

O museu imaginário corresponde então, por um lado, a um *todo* (todas as obras) e, por outro lado, a uma *parte*, enquanto escolha de determinada configuração. O todo existe num espaço virtual, que se poderia aproximar de uma memória individual («o Museu Imaginário de cada um») e sobretudo de uma memória colectiva («o Museu Imaginário de todos»), embora Malraux não utilize estes termos; a escolha, pelo contrário, não pode existir no abstracto, tem de concretizar os elementos que a compõem.

O conceito de museu imaginário enquanto totalidade ilimitada tem o mérito de colocar todas as obras de arte ao mesmo nível, estejam próximas ou afastadas no espaço e no tempo, sejam obras-primas ou criações de importância secundária, e com isso desfaz hierarquias e cronologias historicistas, abre um espaço mental⁷ de liberdade. Mas o museu que se torna ele próprio obra (neste caso através da fotografia), ou seja, concretização partilhável a partir desse imenso todo que se encontra à nossa disposição, parece abrir um caminho mais interessante, e é também aí que Malraux é mais inventivo, concebendo um novo tipo de objecto, um livro de arte que vai para lá da forma do catálogo, para lá do tal «álbum consagrado ao Louvre [que] se destina a reproduzir o Louvre»: este novo tipo de álbum *fabrica* um museu através da selecção e da combinação.

Transportando este raciocínio para o campo cinematográfico, falar do conjunto de *todos* os filmes como um museu parece menos produtivo, talvez porque o cinema não beneficie tanto desse gesto de des-hierarquização: porque é uma arte recente, porque há uma horizontalidade maior entre as obras, cujos formatos são comparativamente muito mais próximos. O que poderá ser então um museu cinematográfico em obra, uma escolha concretizada, um filme que é como um museu? O que será visitá-lo?

⁷ A maneira como Malraux concebe o museu imaginário, com tudo o que tem de humanista e igualitário, não deixa, no entanto, de inspirar reservas. Descrito como um tesouro, realização mais elevada da humanidade, é aí que as produções de diferentes civilizações se reúnem, enfim, enquanto obras de arte: é esse o traço comum que constitui a sua semelhança. E a arte, para Malraux, pertence ao campo do absoluto e da eternidade. Mas esta abstracção (não importam o contexto, as circunstâncias, os lugares, o que vem antes ou depois) corre o risco de se tornar idealização, que se lê também no tom grandiloquente e exuberantemente optimista de Malraux. O museu imaginário é o terreno de realização de uma civilização universal, em que a arte redime todas as tragédias da humanidade, e esta concepção implica também alguma cegueira, por exemplo no que diz respeito à violência inscrita na história das 'aquisições', por parte da Europa, das riquezas artísticas de outras civilizações: Malraux fala de «acasos felizes» a propósito das campanhas de Napoleão.

A linhagem Malraux-Langlois-Godard

Histoire(s) du cinéma (1988-98) de Jean-Luc Godard são aqui outra paragem obrigatória. Em *Le temps exposé*, Dominique Païni situa o filme numa linha que vem do museu imaginário de Malraux e tem como intermediário o trabalho de Henri Langlois na Cinemateca Francesa:

Les Histoire(s) du cinéma sont la mise en application au cinéma des principes du musée imaginaire et elles révèlent ainsi en quoi les principes de la Cinémathèque, tels que Langlois les a mis en œuvre après guerre, étaient marqués par la pensée de Malraux. (...)

L'histoire de l'art de Malraux est rendue possible grâce à la reproductibilité offerte par la photographie. Godard utilise la vidéo comme instance de reproduction pour le cinéma, comme la photographie le fut pour les arts plastiques. (...)

La Cinémathèque a probablement été la réalisation du Musée imaginaire que Malraux définissait comme un lieu mental. Pour Langlois, ce ne fut pas le livre qui servit de support à son musée cinématographique imaginaire. C'est l'écran, imaginaire donc: le film est évanescent dans le mémoire, mais les associations de films pour Langlois, grâce à ses programmations, sont demeurées en nous comme des rêves au sein desquels se *dissipent* les images de film.

Godard utilise la vidéo pour fixer ces associations (...).

Peut-on en conclure alors que la vidéo est devenue, grâce à Godard, l'outil muséographique du cinéma dont Langlois avait déjà pensé, en actes, les premiers principes? Malraux a inventé un musée d'un nouveau type, au fond déjà «virtuel» et pas seulement imaginaire.⁸ Langlois avait entre les mains l'art idéal pour ce musée. Quant à Godard, il élabore une sorte de musée incarné en une œuvre vidéographique. La boucle est nouée. (Païni 2002, 23-25)

Païni fornece duas instâncias de realização do museu imaginário no cinema: a programação de uma cinemateca, que associa vários filmes, e um filme que associa vários planos de outros filmes. Apesar de a programação cinematográfica estar fora do âmbito deste estudo, acrescenta-se que na base desta aproximação entre o trabalho de Langlois e o de Godard parece estar uma analogia — a programação é como a montagem, a montagem é como a programação — com uma diferença de grau nas unidades de trabalho, filmes no caso da programação, planos no caso da montagem. Païni aponta outra diferença: as associações propostas por Langlois dissipam-se, enquanto as de Godard se fixam. Païni não

⁸ Sobre o termo «imaginário» e o rigor do seu uso: a palavra «virtual» parece de facto traduzir melhor a proposta malrauxiana (apesar de Païni a utilizar entre aspas...). Tanto imaginário como virtual se opõem ao universo das coisas físicas, mas imaginário é por definição o que só existe na imaginação, enquanto virtual, no seu uso filosófico e também corrente, é aquilo que existe em potência, podendo actualizar-se, e Malraux, como já se viu, aponta instâncias de actualização por via de um suporte que é o livro. (Aplicado às tecnologias da informação, o virtual ganha outros contornos: é *como* uma realidade, possuindo as suas próprias leis ontológicas; por isso se diz «realidade virtual», porque ela não é imaginária, mas concretizada em termos que não os da existência física. Este sentido de «virtual» tem a sua pertinência, basta pensar nos museus visitáveis na Internet.) Ao utilizar «imaginário», aquilo que se perde em exactidão ganha-se na riqueza de associações despertadas — é provavelmente por isso que a expressão de Malraux circulou e continua a circular, banalizando-se, até: uma pesquisa rápida no Google revela a enorme quantidade de livros, artigos e propostas artísticas que continuam a recorrer à formulação «museu imaginário».

é particularmente claro ao pensar esta oposição fixação/evanescência, uma vez que mistura o suporte (ecrã vs. vídeo) com a memória do espectador;⁹ seria mais exacto dizer que a associação entre os filmes (ou as imagens dentro deles) programados por Langlois é sugerida de maneira ampla pela programação, cabendo depois o trabalho ao espectador, enquanto as associações em *Histoire(s) du cinéma* são já explicitadas por Godard. Note-se que explicitar não equivale a dizer por palavras, mas sim a escolher o fragmento certo e montá-lo da maneira certa, de modo a *dar a ver* uma relação. Esta explicitação pode ser tomada como uma fixação, no sentido de guardar vestígios de uma ligação que foi vista pelo realizador.

O vídeo como ferramenta de reprodução e de apropriação

Pense-se então no vídeo, o operador da fixação, que Païni coloca em paralelo com a fotografia em Malraux, por ser também uma ferramenta de reprodução: da mesma maneira que a fotografia estava ao serviço das artes plásticas (onde sucedeu à gravura, enquanto tecnologia), o vídeo está ao serviço do cinema, encontrando-se ambos integrados numa normalidade histórica de apuramento nos processos de reprodução das obras.

Apesar de Païni precisar mais à frente que a reprodução do vídeo por relação ao cinema é «menos metafórica que a fotografia por relação à escultura» (30), esta distinção vídeo/cinema levanta algumas questões, desde logo porque a relação entre original e reprodução, no cinema, é problemática — chamam-se, aliás, «cópias» aos exemplares de um filme. Esclareça-se então que, para Païni, a distinção está ligada àquilo que chama «condições espectatoriais»: o lugar do cinema é a sala de projecção, e o vídeo constitui uma «redução» ou «réplica» do filme (30), vista noutras circunstâncias. Portanto «vídeo» não significará para Païni um formato cinematográfico alternativo à película que pode igualmente ser projectado, mas sim um meio de difusão do cinema, produzindo um objecto — a cassette de vídeo, o DVD — que circula, que é visionado domesticamente quando e como se desejar, e que por isso permite estudar com maior detalhe os filmes.

Em *Histoire(s) du cinéma*, o vídeo assume um papel mais complexo: para além de funcionar como ferramenta de reprodução num trabalho de investigação prévio à realização do filme, constitui o próprio modo de fabrico desse filme. *Histoire(s) du cinéma* é cinema em

⁹ Poder-se-ia defender que as associações de Langlois também se fixam num programa, que pode ser consultado num arquivo, ou seja, que essas programações não são apenas o acontecimento único da sua projecção, mas também um registo, que contém a possibilidade da sua repetição. Inversamente, as associações de Godard podem permanecer como «sonhos» na memória de um espectador de *Histoire(s) du cinéma*, onde também «se dissipam as imagens dos filmes».

vídeo, corresponde a essa investigação, ao próprio gesto de analisar outras obras. Será uma evidência que certos filmes só podem ser feitos em vídeo e outros em película, que os formatos servem propósitos e circunstâncias distintos e que essa escolha produz objectos também diferentes. No caso de *Histoire(s)*, o vídeo era uma necessidade técnica, já que seria muitíssimo complicado — até financeiramente — executar com película a montagem e a intervenção sobre o material que Godard leva a cabo. Mas o vídeo constitui a condição de possibilidade do filme sobretudo no sentido em que este não seria *concebível* sem o vídeo. Antes, como explica o cineasta em *Introduction à une véritable histoire du cinéma*, a história do cinema era uma espécie de álbum que não se podia folhear (Godard 1980b, 24). E é por isso que «*Histoire(s) du cinéma* é o resultado de trinta anos de vídeo» (Godard e Ishaghpour 2000, 29).

Escreve Walter Benjamin sobre a fotografia, em «Little History of Photography» (1931):

[O]ne is brought up short by the way the understanding of great works was transformed at about the same time the techniques of reproduction were being developed. Such works can no longer be regarded as the products of individuals, they have become a collective creation, a corpus so vast it can be assimilated only through miniaturization. In the final analysis, mechanical reproduction is a technique of diminution that helps people to achieve control over works of art — a control without whose aid they could no longer be used. (Benjamin 2005, 523)

Há neste excerto qualquer coisa que evoca, por um lado, o museu imaginário de Malraux («criação colectiva», «*corpus* tão vasto») e, por outro, a ideia de redução avançada por Païni («técnica de diminuição»); Benjamin descreve essa miniaturização como forma de controlo que permite o *uso*. E, com Godard, o uso passa da assimilação no sentido de compreensão à assimilação no sentido de apropriação — os fragmentos de outros filmes são integrados, absorvidos em *Histoire(s) du cinéma*.¹⁰ Em conversa com Jean-Luc Godard a propósito do filme, no livro *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle: Dialogue*, diz Youssef Ishaghpour:

¹⁰ Assim, *Histoire(s) du cinéma* chama também a atenção para um potencial que é de todo o cinema, e não apenas do vídeo enquanto ferramenta de uma meta-história (ou de um arquivo de si próprio): o potencial de assimilar, de tornar semelhante. Para o cinema não existem corpos estranhos, e esta capacidade é em parte herdada da fotografia. Escreve Malraux n' *O Museu Imaginário* que «a fotografia a preto e branco 'aproxima' os objectos que representa, desde que de algum modo se assemelhem. Uma tapeçaria, uma iluminura, um quadro, uma escultura e um vitral medievais, objectos muito diferentes, reproduzidos na mesma página, perdem a cor, a matéria (a escultura, uma parte do seu volume), as dimensões, em benefício de um estilo comum» (Malraux 2000, 84-86). Reproduzidos, os objectos libertam-se das suas diferenças de escala, de textura, de dimensionalidade, eventualmente de cor: a fotografia opera um *nivelamento*. O cinema, ainda que inclua som e movimento, produz um efeito análogo.

Votre filme, tout en utilisant la vidéo, est du cinéma, et je pense que seul le cinéma peut raconter sa propre histoire, et être et rester du cinéma en seconde puissance tandis que la peinture, la musique et même la littérature ne le pourraient pas. Parce que, avant tout, le cinéma est un moyen d'enregistrement et de reproduction et parce qu'il est déjà constitué par la relation entre deux éléments différents qui sont l'image et le son. C'est à cause de cela que vous pouvez faire votre filme tout en intégrant toute l'histoire du cinéma avec des citations de films, tandis qu'aucun autre art ne peut le faire. Par le travail que le cinéma rend possible sur lui-même grâce à la vidéo, vous pouvez donner à la fois la citation telle quelle, et en même temps retravailler cette citation pour vous l'approprier et en faire un élément de votre film. (Godard e Ishaghpour 2000, 33)

História e museu

Através do vídeo, o cinema torna-se capaz de uma citação 'integral' de si próprio, pelas mesmas matérias (som e imagem) — sem necessidade de tradução, por assim dizer. A especificidade do cinema por relação às outras artes, explica Ishaghpour, passa por não deixar de ser cinema nesse processo; dificilmente uma história da escultura poderia ser feita em escultura, ou uma história da literatura continuaria a ser literatura. Mas será que se justifica fazer equivaler esta capacidade de o cinema «contar a sua própria história» à capacidade de ser o seu próprio museu, encontrando no vídeo, como dizia Païni mais acima, uma «ferramenta museográfica»? Será que Godard poderia ter chamado ao seu filme «Musée(s) du cinéma»? Como distinguir aqui «história» de «museu»?

O trabalho de Malraux foi colocado como um antecessor do de Godard, mas aproveite-se para assinalar que a associação dos álbuns de Malraux a uma prática da história da arte, apesar de hoje parecer evidente, não é isenta de problemas. Há nos seus textos uma insatisfação reconhecível com as convenções da disciplina na época e com o historicismo positivista, só que Malraux vai mais longe: não leva a cabo uma crítica da história da arte, e sim uma rejeição em bloco da disciplina — como apontou Georges Didi-Huberman na série de cinco conferências que apresentou no Louvre, em Setembro de 2013, em torno da noção malrauxiana de museu imaginário. Malraux defende uma «anti-história» e reivindica para o seu trabalho uma dimensão artística (apoiando-se em parte na sua reputação como romancista), e não propriamente científica. A escolha do termo «museu» é então programática, insere-se num gesto de recusa da história da arte.

Num simpósio que decorreu a 1 de Junho de 1979 em Lausanne, no fecho do congresso da FIAF (Federação Internacional de Arquivos Fílmicos), Jean-Luc Godard descrevia as dificuldades do projecto que só conseguiria concretizar quase uma década mais tarde:

[J]'ai eu un projet, il y a deux ou trois ans, de commencer à faire ce que j'appellerais une Histoire visuelle vue sous quelques aspects, en général invisibles, une Histoire visuelle du cinéma et de la télévision. En même temps, j'essayai d'avoir mon propre équipement, comme un peintre qui essaierait d'avoir ses propres pinceaux, ses propres tubes de couleurs, et je me suis aperçu lors du cours de Montréal¹¹ que c'était presque impossible. (Godard 1980a, 122).

Godard não precisou de fazer o mesmo gesto que Malraux, de se demarcar de uma determinada prática (e relembre-se que tinham passado cerca de 30 anos desde a primeira versão d'*O Museu Imaginário*); defende, isso sim, a necessidade de uma história do cinema alternativa às então existentes, feitas por universitários ou literatos: uma história do cinema feita *de dentro*, por imagens. Para Godard, fazer cinema e escrever a sua história são a mesma coisa (123). Neste excerto, recorre a uma analogia entre duas artes, cinema e pintura, e é curioso que, para se referir ao «equipamento» (o vídeo) que lhe falta para realizar essa história, estabeleça uma comparação com os instrumentos do pintor, e não com os do historiador da arte: tal como André Malraux, Jean-Luc Godard coloca-se como artista.

Apesar de *Histoire(s) du cinéma* não tentar ser um museu do cinema — Godard não pensa o seu (projecto de) filme nesses termos¹² —, esta obra surge como paradigma de uma musealização do cinema por si próprio, uma referência para quem vem depois, e para filmes que possivelmente não teriam sido feitos sem *Histoire(s)*.

Serão agora abordados dois desses casos, a que se poderia talvez chamar documentários sobre cinema, ou filmes-ensaio, mas que se distinguem por se fundarem na citação sistemática de outros filmes. Tal como *Histoire(s) du cinéma*, alguns traços os afastam dos procedimentos de uma história, aproximando-os antes de uma das grandes

¹¹ Em 1978, Jean-Luc Godard apresentou uma série de sessões no Conservatório de Arte Cinematográfica de Montreal. As transcrições das conferências deram depois origem ao livro *Introduction à une véritable histoire du cinéma* (1980); as descobertas feitas durante essa experiência e o método aí ensaiado serviram de ponto de partida para o filme *Histoire(s) du cinéma*.

¹² No mesmo simpósio da FIAF, Godard faz apenas uma referência ao museu: face às dificuldades práticas de acesso às imagens (a escassez de filmes em vídeo, os problemas de direitos de autor), é preciso praticar a pirataria e não ceder; caso contrário «conservamos, colocamos a verdade num museu, ninguém a vê, a não ser o conservador do museu ou o turista que passa nesse dia; não é importante» (132). Pouco depois, Freddy Buache (o moderador da conversa, na altura director da Cinemateca Suíça) pega na deixa e opõe uma história do cinema feita pelo próprio cinema à «simples exibição de ruínas, de sequências postas em frascos com formol e expostas nas vitrines do museu do cinema» (133). É possível que, para pensar o projecto de uma história visual do cinema, Godard não recorra à ideia de museu por causa das associações negativas que a palavra transporta (e que Buache explicita; este tópico será desenvolvido mais tarde), e também porque o panorama das relações museu-cinema era bem diferente do actual — hoje em dia a equação quase se inverteu; o museu não é um depósito de coisas que «ninguém vê» e sim um lugar de reencontro dos cineastas com o público. A esse respeito, Harun Farocki oferece uma anedota eloquente, incluída na colectânea de artigos *Desconfiar de las imágenes* (2015): quando a sua longa-metragem *Videogramme einer Revolution* (1992) estreou em Berlim, teve o total de um espectador — em duas salas; quando a sua primeira instalação, *Schnittstelle* (1995) foi projectada na exposição *Face à l'histoire*, Farocki deu-se conta de que o Centro Pompidou era visitado diariamente por mais de 10 000 pessoas.

funções do museu, ou seja, a produção e transmissão de um discurso sobre a arte e a experiência estética. Ao recorrerem ao comentário *off* enquanto fio condutor e optarem por uma organização temática e subjectiva que rejeita a organização cronológica típica da história, estes filmes têm qualquer coisa de *visita guiada*, em que as obras (ao contrário do que acontece com Godard) são claramente identificadas.

A trilogia *Kino* e *O Nosso Caso*

Entre o fim da década de 80 e o início dos anos 90, Hartmut Bitomsky realiza três filmes sobre o cinema que, apesar de independentes, podem ser considerados uma trilogia informal: *Das Kino und der Tod* (1988), *Flächen Kino und Bunker* (1991) e *Das Kino und der Wind und die Photographie* (1991). Os três filmes foram exibidos em Serpa, na edição de 2010 do seminário Doc's Kingdom e, em conversa com os participantes do seminário, a 17 de Junho, Bitomsky explicou como o primeiro, *Das Kino und der Tod*, que analisa especificamente a morte no cinema, é um filme realizado sem um único excerto, uma vez que as produtoras de cinema tinham descoberto que podiam ganhar dinheiro vendendo os direitos de utilização de excertos; usam-se apenas fotografias impressas das cópias e *stills* recolhidos nos cinemas. Em *Flächen Kino Bunker* (sobre filmes em que o lugar tem uma importância crucial) e *Das Kino und der Wind und die Photographie* (sobre cinema documental), para além de fotogramas em papel, filmam-se também uma série de monitores, ligados a leitores VHS, onde se mostram excertos de filmes, mas reenquadrados pela moldura do televisor.

A versão final de *O Nosso Caso*, de Regina Guimarães e Saguenail, situa-se no intervalo entre 2001 e 2004, mas o projecto vinha já dos anos 90; os seus seis episódios intitulam-se «Livro 1: Génese»; «Livro 2: Terra Prometida», «Livro 3: Jonas», «Livro 4: O Bezerro de Ouro», «Livro 5: O Massacre dos Inocentes», «Livro 6: Carne». O que se pretendia era fazer ver de outra maneira o último quartel do século XX do cinema português, como explicaram os realizadores durante o ciclo «Ler Cinema: *O Nosso Caso*», que decorreu na Videoteca de Lisboa entre Janeiro e Junho de 2006 e que incluiu, para além da projecção dos seis livros, a projecção dos filmes portugueses citados e um conjunto de debates, cujas transcrições se encontram editadas pela Videoteca.

Num desses debates, Regina Guimarães descreve um aspecto significativo do método de trabalho: numa primeira fase, os filmes eram visionados em casa, na sua totalidade e em continuidade, sem andar para trás e para a frente nas imagens (Sapeta Dias 2007, 107). E

Saguenail acrescenta como — salvo uma única excepção, em que cortaram dois planos — a montagem se pautou por um respeito absoluto pela integralidade das sequências usadas (146-7). Esta atitude contrasta com o trabalho de intervenção de Jean-Luc Godard sobre as imagens; Godard opera sobreposições, alterações de velocidade, fundidos encadeados e outros efeitos de vídeo e, além disso, mistura os fragmentos de filmes com elementos provenientes das artes plásticas, literatura, filosofia, música e documentos variados, juntando-lhes ainda materiais produzidos pelo próprio realizador (imagens e sons que captou, texto dito ou impresso no ecrã). Como aponta Inês Sapeta Dias nos debates, os realizadores de *O Nosso Caso* não se apropriam das imagens de outros filmes, não as fazem suas; assumem antes um papel de intermediários, que querem dar a conhecer um cinema que admiram (107-8).

Reprodução: da perda de qualidade ao filme como objecto

Uma das características definidoras dos museus é justamente o darem acesso aos originais ou, melhor dizendo, os museus são lugares onde se valoriza a autenticidade, por oposição tanto à falsificação como à reprodução (os postais compram-se na loja, à saída). Além disso, o museu exhibe as obras na sua integralidade, ainda que tenham chegado até nós incompletas, operando uma fetichização do objecto. E a objecção mais evidente quanto a considerar *Histoire(s)* e os seus congéneres como museus é o facto de não mostrarem os originais, e de não os mostrarem integralmente. É certo que, no cinema, não existe o 'original' de um filme. A questão que se coloca é, então, a de utilizar cópias 'de qualidade', sendo que a perda de qualidade reflecte muitas vezes a passagem da película ao vídeo, a ferramenta de reprodução que nos ocupa aqui.

Isto significa igualmente que estes 'museus do cinema' — à semelhança do museu imaginário de Malraux — têm à sua disposição uma espécie de todo ilimitado, não estando sujeitos às mesmas restrições que os museus físicos, que dependem da possibilidade material da presença do objecto. Aqui, por definição, trata-se com múltiplos. No entanto, também se colocam questões de acessibilidade, e tanto Godard como Bitomsky e Regina Guimarães e Saguenail falam das dificuldades práticas no acesso às cópias ou na sua utilização, nomeadamente por questões de direitos de autor.

E o que é facto é que todos estes filmes contêm inscrita em si uma *diferença* em relação aos filmes que citam, e que passa por deixar a nu a materialidade do seu próprio processo. Essa diferença pode ser deplorada, como acontece em *O Nosso Caso*: Saguenail

lamenta nos debates a «perda de qualidade», acrescentando que «muitas imagens não fazem jus ao trabalho dos cineastas que queremos homenagear» (Sapeta Dias 2007, 107). Na apresentação do livro, o director da Videoteca, António Cunha, descreve o filme como uma «maqueta que eles fizeram a partir de péssimas cópias em VHS», sugerindo até a hipótese de ela ser posteriormente «reconstruída, fazendo jus ao estupendo brilho original da película» (9). A contracorrente, num dos debates, Eduarda Dionísio inverte os termos e fala da má qualidade técnica das imagens como qualquer coisa que «pode fazer-nos pensar na boa qualidade das imagens», que permite ver além da técnica, que «não prejudica a ‘leitura’ e talvez até incentive a olhar para o essencial em vez de se ficar no acessório» (133-4). Ou seja, mesmo onde há uma tentativa de aproximação à integridade das imagens, essa falha na perfeição da reprodução (considerando a clareza de som, de definição e de cor na imagem), ainda que involuntária, pode ajudar ao propósito do filme.

Seguindo uma outra abordagem, nos três filmes de Hartmut Bitomsky chama-se a atenção para a reprodução, ela é mostrada *em acto*. Em primeiro lugar, as imagens não enchem por completo o ecrã, tornam-se mais pequenas, concretizando a «técnica de diminuição» descrita por Walter Benjamin, que permite o uso. Mas Bitomsky vai mais longe: num dos debates decorrido no Doc's Kingdom, em Serpa, a 19 de Junho, defendia que transformar uma imagem em prova de uma coisa que o realizador quis mostrar era uma forma de desrespeito por essa imagem. Em vez de a instrumentalizar, Bitomsky propunha então tornar a própria imagem um objecto. O filme ‘citado’ passa a ser uma coisa vista com alguma distância, e o espectador fica consciente de que há um segundo uso que presta homenagem ao primeiro.

Nesta trilogia sobre o cinema, os filmes citados são realmente tratados como objectos, com uma existência separada — unidades discretas e, portanto, manuseáveis. O filme materializa-se em fotogramas impressos, em ecrãs, em cassetes VHS com autocolantes que indicam o seu título. Como aponta Silke Panse na entrada sobre Bitomsky em *The Concise Routledge Encyclopedia of the Documentary Film* (2006), o facto de vermos as mãos do realizador (e também da sua pequena equipa, nos dois filmes de 1991) mostra-o como um trabalhador manual, na sua oficina (Panse 2013, 95). Logo no início de *Das Kino und der Wind und die Photographie*, há um plano com duas pilhas lado a lado, uma de livros, outra de cassetes VHS. As pilhas crescem à medida que novos elementos vão sendo acrescentados, e os seus títulos são lidos em voz alta: é com estas peças, recolhidas e reorganizadas por outra ordem, adquiridas e manipuladas, que se vai construir o filme.

Surge assim a seguinte hipótese: a aproximação de *Histoire(s) du cinéma*, da trilogia *Kino* ou d'*O Nosso Caso* ao museu baseia-se em ver nos métodos dos realizadores uma forma de *colecção*. O próximo passo será examinar se este raciocínio se pode aplicar a todo o cinema.

2. O cinema como colecção

- Si je suis glaneuse, c'est — comment dire — comme par mission. Si je ramasse, c'est pour... pour nous raconter nous. C'est parce que j'ai l'impression que les objets nous contiennent.

- Nous racontent ou nous contiennent?

- Nous contiennent.

Les glaneurs et la glaneuse (Agnès Varda)

De que falamos quando falamos de colecção? Será tomada aqui não como sinónimo, mas como desdobramento do conceito de museu, que vai ajudar a iluminá-lo, e deve-se usar das mesmas precauções críticas com ambos. Ou seja: em que medida chamar «museu» a uma certa obra e «colecção» a determinado procedimento é produtor de sentido ou pode, pelo contrário, ser contraproducente, alargando de tal maneira o alcance dos termos que eles perdem operacionalidade? Afirmações como «um álbum é um museu sem paredes», «um filme é uma colecção de planos», «o cinema é um museu» são ideias consequentes, ou metáforas que se esgotam em si? Na entrada para «Colecção» (1978) na *Enciclopédia Einaudi*, Krzysztof Pomian fala desta mesma preocupação:

Mas assimilar uns aos outros conjuntos de objectos tão evidentemente heterogéneos não significa comportar-se como aquele louco levado à cena por Júlio Cortázar, que por todo o lado via colecções? Um escritório, dizia ele, não é senão uma colecção de funcionários; uma escola, uma colecção de alunos; uma caserna, uma colecção de soldados, uma prisão, uma colecção de detidos. O significado desta anedota é que uma aproximação de instituições que parecem díspares só pode ser legitimada na condição de ter sido fundada não numa semelhança externa, mas numa homologia de funções. (Pomian 2004, 62)

Para perceber se o conceito de colecção tem *valor de uso* quando aplicado ao cinema, se existe entre eles uma «homologia de funções», tornando estas ideias menos confusas, *em quê e como* um filme poderá ser uma colecção?

Uma relação umbilical com a realidade

Primeiro problema: cada um dos fragmentos que os filmes organizam pela montagem não é um objecto como as peças num museu; som e imagem foram captados e inscritos num suporte onde vários elementos coexistem de modo horizontal. Ou seja, tal como na fotografia, aquilo que é mostrado pelo cinema não é da mesma natureza que as próprias coisas.

Em *The World Viewed* (1971), Stanley Cavell chama atenção para o facto de o cinema não reproduzir a realidade, no sentido em que ninguém confundiria um amigo com um filme desse amigo;¹³ para se falar numa gravação («*recording*»), ela teria de ser indistinguível do acontecimento — como acontece com a réplica de uma estátua, «no sentido em que a reprodução de uma estátua reproduz a dimensionalidade de uma estátua (é outra estátua)» (Cavell 1979, 193). Em vez de «reproduz», seria talvez mais correcto dizer que um filme «representa», mas será que essa palavra dá conta da relação que o filme estabelece com o que existe na realidade? Essa relação também não é da mesma ordem que uma palavra numa lista, ou um desenho numa folha de papel.

Pela sua natureza mecânica, a imagem cinematográfica regista qualquer coisa que esteve necessariamente à frente da objectiva. É por isso que, seguindo um outro exemplo dado por Cavell, podemos sempre perguntar, apontando para um objecto numa fotografia, o que estava para lá dele, fora do enquadramento: «estas perguntas (...) têm respostas na realidade» (Cavell 1979, 24). Um filme, como uma fotografia, é o traço de uma presença — na terminologia proposta por Charles Sanders Peirce, mantém com o seu referente uma relação indicial (existe entre os dois uma correlação espaço-temporal, como acontece com uma pegada). E se é verdade que esse filme não se confunde com o seu referente, ainda assim tem propriedades em comum com ele, partilham os dois uma semelhança — na tipologia de Peirce, o filme constitui também um ícone.¹⁴

¹³ Acrescente-se que, segundo Cavell, isto só é verdade para a imagem, e não para o som, que pode ser perfeitamente copiado e reproduzido, não se distinguindo do acontecimento original.

¹⁴ Uma nota sobre a passagem do analógico ao digital. Os trabalhos pioneiros de teorização sobre a imagem fotográfica referem-se a uma imagem analógica, resultado de uma impressão de luz numa superfície quimicamente sensível, a película, ao passar pela lente e pelo diafragma de uma câmara. Com a introdução das tecnologias digitais na produção de imagens, a indexicalidade da fotografia (e portanto do cinema) tem sido colocada em questão (nomeadamente por Lev Manovich), postulando-se a perda da sua relação umbilical com a realidade. Para esta discussão em curso, é importante fazer referência ao contributo de Tom Gunning quando analisa o complexo (e misterioso) entrelaçamento, na fotografia, dos estatutos indexical e icónico, nomeadamente em «What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs» (2008). Gunning defende que o modo como a informação é registada no digital não põe em causa a sua indexicalidade; o que se passa é que a incidência da luz resulta agora numa sequência de zeros e uns. O facto de esta codificação em números não se parecer com a realidade, de ser desprovida de uma relação icónica com ela, nada objecta à manutenção de uma relação indicial — é por isso que as imagens digitais são tão semelhantes às analógicas, e continuam a ser

Quando, em «Ontologia da imagem fotográfica» (1945), André Bazin defende que uma fotografia é «o próprio objecto» e que a «imagem pode ser esfumada, deformada, descorada, sem valor documental; procede pela sua génese da ontologia do modelo — ela é o modelo» (Bazin 1992, 19), está, por exagero, a dar-nos a noção do poder da fotografia, fonte de encanto e perturbação: ela não é apenas rastro de uma presença mas presença em si, parte da realidade da coisa representada, como se houvesse entre elas uma transferência de propriedades (daí a aproximação entre fotografia e relíquia).¹⁵ A novidade da fotografia em relação à pintura é o factor mecânico, a eliminação da subjectividade do pintor — faz-se na ausência do homem. E, para Bazin, o cinema corresponde ao resultado final de uma obsessão com a semelhança — ou com o realismo¹⁶ — que vem desde o embalsamamento na religião egípcia, sendo que o próprio Bazin está perfeitamente consciente de que o cinema não reproduz a realidade de modo integral, e é nesse sentido que, em «O mito do cinema total» (1946), exclama: «o cinema ainda não está inventado!» (Bazin 1992, 28), isto é, não existe ainda uma tecnologia que opere a «restituição de uma perfeita ilusão do mundo exterior com o som, a cor e o relevo» (26).

De que é composto um filme?

Atente-se melhor na objecção já apontada, o facto de um filme ser composto por representações de coisas, todas num mesmo formato. Referindo-se não ao museu imaginário mas aos museus tradicionais, André Malraux escreve que o museu (de arte) reconhece «apenas imagens de coisas, diferentes das próprias coisas, retirando desta diferença específica a sua razão de ser» (Malraux 2000, 12), no sentido em que os objectos expostos não são o modelo (o referente, o retratado) mas a sua representação. No entanto,

utilizadas em documentos de identificação oficiais e como provas judiciais. Quanto à suspeita de falsidade que assombraria qualquer imagem digital, dada a muito maior facilidade em manipulá-la, Gunning chama a atenção para diversas instâncias de manipulação na fotografia tradicional em película, mas propõe também uma consideração mais ampla: longe de pôr em causa a pretensão de verdade («*truth claim*») da fotografia, a prática de forjar fotografias demonstra que essa pretensão de verdade continua a existir (caso contrário, de que serviria a manipulação?). Pode-se acrescentar uma precisão em relação às imagens feitas em vídeo: mesmo sendo possível (nomeadamente com recurso a técnicas de animação 3D) a sua manipulação credível e até a produção de imagens sem correspondência na realidade, esse processo nada tem de fácil, acessível ou barato. Apesar da introdução do digital, a nossa convicção quotidiana na exactidão das imagens filmadas não foi abalada.

¹⁵ Outra reflexão canónica dentro desta tentativa de compreender o fascínio da imagem fotográfica radicando-o na sua relação com a realidade é a de Roland Barthes, em *A Câmara Clara* (1980). Afirma Barthes que «uma determinada foto não se distingue nunca do seu referente (daquilo que representa)» (Barthes 1998, 18), e a linguagem corrente traduz esta equiparação: apontando para uma foto de família, dizemos «esta é a minha avó». Barthes fala ainda de uma «aderência» (20) ou de uma «emanação do referente», com o qual a fotografia mantém uma «ligação umbilical» (114), e da fotografia como um «certificado de presença» (122).

¹⁶ Podem ser associadas a este desejo de realismo um sem-número de invenções/ inovações tecnológicas no campo da captação e da exibição (som, cor, 3D), mas também o *modo* como a tecnologia é utilizada, nomeadamente a ideia de um sincronismo entre imagem e palavra.

se estas imagens são «diferentes das próprias coisas» (que representam), não deixam elas próprias de ser (outras) coisas, a que um visitante pode aceder plenamente através dos sentidos. Ou seja, a dificuldade no caso do cinema não é que os elementos organizados por um filme sejam representações, mas sim que não sejam coisas que possamos tocar.

Quais são esses elementos que compõem um filme? Não existe uma resposta simples. Entende-se comumente que a unidade mínima de sentido no cinema é o plano, enquanto unidade de montagem, apesar de esta noção ter muito de ambíguo e problemático, quer em termos teóricos quer em termos operativos. Por exemplo: cada plano é divisível em unidades menores; podem ocorrer movimentos de câmara que modifiquem o enquadramento, desempenhando o papel de cortes (em casos extremos, um filme pode ser composto por um único plano); existe a possibilidade de introdução de inscrições ou sobreposições (como faz Godard), ou de o elemento sonoro não ser síncrono com a imagem.

Em «A língua escrita da realidade» (1966), Pier Paolo Pasolini propõe uma ideia surpreendente: «a unidade minimal da linguagem cinematográfica são os vários objectos reais que compõem um plano. (...) [S]e o quiser, é-me possível transformar o plano, mas não me é possível transformar os objectos que o compõem, porque estes são objectos da realidade. Posso *excluí-los ou incluí-los*, e é tudo. Porém, quer os inclua quer os exclua, tenho para com eles uma relação absolutamente particular e condicionante.» (Pasolini 1982, 164) Esta ideia insere-se na teoria pasoliniana, descrita por exemplo em «Observações sobre o plano-sequência» (1967), do cinema como um «plano-sequência infinito, como exactamente o é a realidade perante os nossos olhos e ouvidos, durante todo o tempo em que nos encontramos em condições de ver e ouvir (um plano-sequência subjectivo infinito que acaba com o fim da nossa vida (...)).» (195) Para Pasolini, o cinema expressa a realidade através da própria realidade, dos seus objectos; compõe-se dos mesmos elementos que ela (187).

Retenha-se assim a ideia de que, apesar da diferença de estatuto ontológico entre coisas e coisas filmadas, as segundas se encontram numa estrita dependência das primeiras, relação que não tem paralelo noutros modos de representação. O cinema está *obrigado* aos objectos da realidade, e obrigado a registá-los mecanicamente, sem seleccionar o que está à sua frente — o que escolhe é apenas o seu enquadramento.¹⁷ Qual é então a relação

¹⁷ Esta ausência de (um certo tipo de) selecção é aliás um dos traços que Tom Gunning, em «What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs», destaca como estando na raiz do fascínio exercido pela imagem fotográfica. A outra característica enfatizada por Gunning é a sua quase inesgotável riqueza visual. Em resultado das duas, «a fotografia parece partilhar a complexidade do seu tema, capturar todos os seus detalhes, mesmo aqueles em que poderíamos normalmente não reparar.» (Gunning 2008, 37)

estabelecida com esses objectos da realidade, se forem considerados objectos coleccionados?

Posse vs. utilidade

Nas colecções particulares — fundadas na propriedade — o encontro com os objectos visa a *aquisição*. Quase à laia de conclusão em «Desempacotando a minha biblioteca» (1931), defende Walter Benjamin que «[p]ara o coleccionador (...), a posse [é] a mais profunda forma de relação que se pode ter com as coisas: não por elas estarem vivas nele, mas porque é ele mesmo quem vive nelas». (Benjamin 2004, 215) A afirmação é enigmática, mas esse viver nas coisas por parte do coleccionador terá a ver com o facto de elas lhe despertarem associações e imagens em ligação a circunstâncias de um percurso pessoal: terá a ver com a memória, com o «dique de recordações que avança na direcção de qualquer coleccionador que se ocupa do que adquiriu» (208). Também em relação à posse, no capítulo «O Sistema Marginal: A Coleção» em *O Sistema dos Objectos* (1968), diz Jean Baudrillard sobre o objecto coleccionado que a sua «singularidade absoluta (...) lhe vem do facto de ser possuído por mim — o que me permite reconhecer-me como ser absolutamente singular. Tautologia majestosa, mas que constitui toda a densidade da relação com os objectos» (Baudrillard 2006, 98); e isso significa que nos coleccionamos sempre a nós próprios (99).

Continua Baudrillard: «Todo objeto tem desta forma duas funções: uma que é a de ser utilizado, a outra a de ser possuído. (...) Estas duas funções acham-se na razão inversa uma da outra» (94), remetendo a primeira para o social e a segunda para o individual. Numa breve referência ao coleccionador feita em «Paris, the Capital of the Nineteenth Century» (1935), Walter Benjamin coloca utilidade e posse numa relação semelhante:

The interior is the asylum of art. The collector is the true resident of the interior. He makes his concern the transfiguration of things. To him falls the Sisyphean task of divesting things of their commodity character by taking possession of them. But he bestows on them only connoisseur value, rather than use value. The collector dreams his way not only into a distant or bygone world but also into a better one — one in which, to be sure, human beings are no better provided with what they need in the everyday world, but in which things are freed from the drudgery of being useful. (Benjamin 2006a, 39)

Também Krzysztof Pomian, na *Enciclopédia Einaudi*, ao analisar diferentes objectos coleccionados provenientes de variadas épocas e culturas, conclui que todos eles abandonaram o valor funcional, precisando que aplicar o termo «utilidade» à contemplação

seria forçá-lo para lá dos limites admissíveis. É que, quando transitam para um museu, os objectos deixam de se dirigir à *mão* (aquilo que está em contacto, que executa acções) e passam a dirigir-se ao *olho*: o museu é exactamente o lugar da interdição do toque. Note-se que este é um dos pontos em que a colecção particular se distingue do museu, pois entre coleccionador e objecto privilegiado existe uma intimidade que passa pela mistura dos sentidos: olhar, tacto, olfacto, ouvido. Quanto ao cinema, concentra a experiência ainda mais na visão (e na audição), afastando-a da esfera do quotidiano e dos seus gestos — avançando no sentido de uma abstracção, poder-se-ia dizer.

Les glaneurs et la glaneuse

Um filme como *Les glaneurs et la glaneuse* (2000), de Agnès Varda pode ajudar a colocar de outra maneira esta dicotomia mão/olho. O sentido primeiro de «*glaner*», respigar, é recolher as espigas que ficaram no campo depois da ceifa. E tal como no filme se distingue «*glaner*» (recolher o que cresce no chão) de «*grapiller*» (o que se apanha nas árvores), ambas as actividades devem ser distinguidas da prática da colecção; no entanto, entre elas há uma proximidade. Alguns filmes são como colecções, outros são sobre colecções, e *Les glaneurs et la glaneuse* é um pouco de ambos ao mesmo tempo, dupla vertente de que o título dá conta imediatamente: Varda filma uma série de modos de respigar, e é ela própria uma respigadora dessas imagens e sons, assim como das suas próprias impressões e emoções.

O traço comum entre as várias práticas de *glanage* retratadas no filme — em que os elementos recolhidos tanto podem servir para consumo alimentar como para a construção de obras de arte — é o tipo de *gesto* envolvido: «*glaner*» implica dobrar-se para apanhar qualquer coisa que ficou no chão, o que torna explícita a relação que esses objectos mantêm com o valor: são considerados impróprios para venda, sem valor de troca, e portanto desperdícios. E Varda, ao resolver filmar os excluídos da sociedade, espelha em alguma medida a postura dos respigadores, de atenção ao que foi desprezado. Mas se a maioria das pessoas filmadas devolve a utilidade perdida aos alimentos recolhidos, não se pode dizer que a respigadora Varda tenha o mesmo propósito. Sempre que encontra uma batata em forma de coração durante a rodagem, Varda filma-a, guarda-a e leva-a para casa. Aí, as batatas são colocadas em pequenos pedestais, onde engelham e brotam: não são cozinhadas e comidas, mas antes olhadas e filmadas de novo.

Em «Desempacotando a minha biblioteca», Walter Benjamin afirma que o inveterado coleccionador de livros se revela não tanto pela resistência em devolver os livros que pediu

emprestados mas sobretudo por não os ler (Benjamin 2004, 210): a utilidade é uma espécie de servidão, ou degradação, de que os livros se libertam pela posse. É nas prateleiras do coleccionador que encontram finalmente o seu lugar, e a saída do âmbito do quotidiano é encarada sob uma luz positiva, como uma *transfiguração*.

As mãos, o vento e o deleite

Dir-se-á que isto equivale a misturar Varda coleccionadora de objectos com Varda coleccionadora de imagens. Mas essa confusão entre — e reflexão sobre — coisas e imagens de coisas vai sendo feita ao longo do filme, com destaque para dois momentos. O primeiro acontece durante uma das viagens na auto-estrada, em que não param de surgir camiões em sentido contrário. Com uma mão, Agnès Varda filma a outra mão, que faz repetidamente o gesto de apanhar esses camiões, fechando-se sobre eles. A brincadeira — infantil — de *apropriação* funciona pela diferença de escalas, porque o que se apanha não é o camião, mas a sua imagem. Esta cena literaliza um traço que é do cinema: a aquisição das coisas ocorre de uma forma sublimada, ou seja, a existência da coisa filmada mantém-se inalterada, mas um duplo seu fica conservado num suporte analógico ou digital, em poder de quem o capta.

O segundo momento surge na sequência que fecha o filme: a realizadora desloca-se ao Musée de Villefranche-sur-Saône para ver o quadro *Respigadoras de Chambaudo* (1857), também conhecido como *As Respigadoras Fugindo à Tempestade*, de Edmond Hédouin. O quadro encontra-se na reserva e é trazido para o ar livre, num dia ventoso. «Vê-lo à luz do dia», diz a voz *off* de Varda, «e sentir o vento de antes da tempestade fazer mexer a tela foi um verdadeiro prazer.» Este prazer vem da consciência da representação que se dobra sobre si mesma: do campo de trigo, Hédouin fez uma pintura do campo de trigo, e Varda uma filmagem da pintura do campo de trigo. Agora, o exterior, a luz do dia e sobretudo o vento que o quadro retrata são como que devolvidos pelo cinema nesta saída para o pátio do museu. O cinema e o vento trazem o movimento, não das espigas (a coisa) mas da tela (a imagem da coisa). Pela mão do acaso — que rege sempre o encontro dos coleccionadores com os seus objectos — fecha-se um círculo.

O uso da palavra «prazer» remete também para a singularidade do processo da realizadora: Varda filma o que lhe agrada, filma por vezes sozinha, com uma pequena câmara Mini-DV — por exemplo as suas recordações de viagem, que resumem essa viagem. Em *Les glaneurs et la glaneuse*, mostra a certa altura alguns postais, que reproduzem auto-retratos de Rembrandt trazidos de Tóquio e diz, em *off*, sobre o seu próprio acto de

filmar: «É a mesma coisa. É sempre um auto-retrato», variação sobre a frase de Baudrillard citada mais acima, sobre coleccionarmo-nos sempre a nós próprios. A mão da realizadora entra em campo, manipulando o postal, e Varda acrescenta que o seu projecto é «filmar com uma mão a minha outra mão» (há muitas mãos neste filme). Agnès Varda para a revista *Les Inrockuptibles*:

Pour moi, la représentation est délectable. (...) [Un] exemple, c'est ma propre main, qui est vieille comme je suis vieille, et que je rends monstrueuse en la filmant moi-même, en la plissant et en la tordant. C'est cette représentation de ma main qui me fait entrer dans le phénomène du vieillissement avec une délectation extraordinaire. C'est filmer la réalité qui me permet de l'accepter, c'est sa représentation excessive qui me permet de la comprendre. (Varda 2000)

A representação cinematográfica, tal como Varda a descreve aqui, remete para dois importantes traços distintivos da colecção: está associada a um impulso de compreensão da realidade e, ao mesmo tempo, a uma vontade de esgotar essa mesma realidade, pelo excesso.

Tomar a parte pelo todo

Recorrendo aos escritos de Benjamin, bem como a um texto de Hannah Arendt intitulado «Walter Benjamin 1892-1940» (1968), Filomena Molder acrescenta a sua própria leitura em «A paixão de coleccionar em Walter Benjamin» (1984). Para Molder, a colecção é sustentada por um princípio metonímico: uma vez que o mundo não é apreensível (nem transmissível) como totalidade, o coleccionador aceita que a parte pode ser tomada pelo todo. A apropriação possível do universo faz-se então a partir de uma ordenação de fragmentos que reproduz o todo, formando ela própria um todo de alguns. Hannah Arendt descreve a admiração de Benjamin pelas coisas minúsculas, nomeadamente por dois grãos de trigo na secção judaica do Museu de Cluny, que continham gravado todo o *Shema Israel*. Para Benjamin, continua Arendt, «o tamanho de um objecto era inversamente proporcional à sua significação. (...) Quanto mais pequeno o objecto, mais susceptível lhe parecia de conter, sob a forma mais concentrada, tudo o resto». (Arendt 1991, 190) Por metonímia e por concentração, o macrocosmos surge no microcosmos.

O movimento de condensação também pertence ao cinema. Para lá de certas convenções ilustrativas (um relógio, o nascer do sol) que indicam a passagem do tempo e autorizam a elipse, aceitamos sem hesitação que numa hora e meia se conte a história de uma vida inteira. Por regra, um filme comprime o tempo ou, dito de outra maneira, o tempo

da montagem *recompõe* o tempo dos acontecimentos — um todo reproduz outro todo. Isso que não impede que certos filmes se joguem na equivalência entre a duração do acontecimento e a duração do filme, nos chamados filmes em tempo real, como *Cléo de 5 à 7* (Agnès Varda, 1962), que podem até ser filmados num único plano-sequência, como *Russkiy kovcheg* [A Arca Russa] (Aleksandr Sokurov, 2002) ou construídos de forma a dar essa impressão (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948). Mas mesmo em casos extremos, como nos pioneiros *Sleep* (1963) e *Empire* (1964) de Andy Warhol, cuja monotonia se torna hipnótica, continuariam em falta todas as outras escalas de planos e ângulos possíveis no mesmo intervalo de tempo sobre esses mesmos acontecimentos, respectivamente, o sono de um homem e as mudanças do céu em torno do Empire State Building.

É mais ou menos o que defende Pasolini em «Observações sobre o plano-sequência» (1967), a propósito do filme de Abraham Zapruder (1963), que registou a morte de JFK: faltam os pontos de vista «do próprio Kennedy, o de Jacqueline, o do assassino que disparava, o dos polícias da escolta, etc., etc.». (Pasolini 1982, 193) Ou seja, seria ingenuidade pensar que captar um acontecimento na sua duração, em plano-sequência, equivale a registá-lo de maneira completa. Não só a duração da tomada de vistas, mas também o ângulo, o enquadramento e a escala do plano constituem escolhas, que determinam um campo e um fora-de-campo: que excluem. E a montagem volta (regra geral) a proceder a uma redução indispensável — pondo em relação os planos, coordenando os momentos significativos, atribuindo sentido. Como diz Pasolini, o resultado da multiplicação (infinita) dos pontos de vista permaneceria incompreensível.

O cinema, tanto na fase de recolha como na fase da organização, é por natureza metonímico: a parte pelo todo.

A angústia da incompletude

Tanto o cinema como a colecção dão de algum modo resposta à infinitude do que existe, ou melhor, à angústia provocada por esse facto: não podemos abarcar o mundo por inteiro, por conta da nossa própria finitude, da nossa própria morte. Numa longa conversa com Wim Kayze no programa de televisão *Van de schoonheid en de troost* [Da Beleza e da Consolação] (2000), George Steiner conta como, em criança, chegou à percepção do grande número de detalhes no mundo, e com essa descoberta veio um choque, pasmo e terror ao mesmo tempo:

Suddenly I said to myself: every leaf on every tree is different, every blade of grass may be different from every other blade, every drop of water is a universe of its own. And then immediately came the fear — as if someone had hit me in the stomach (...). If this is so, how can anyone know it all, how can anyone ever possess it or visit it all, how can anyone ever make an inventory of the totality of the available human existence? (...) I began night and day writing down lists, lists of capitals, lists of oceans, lists of popes, and endless, endless, lists of flowers. Many children do this. I had the feeling if you can just get the list down on paper and if it is complete — please let me underline that — the nightmare of the missing one. If one is missing, you've lost the bet, you've lost the gamble against totality. (Steiner 2012)

Uma colecção não é a mesma coisa que o inventário dos seus componentes, mas a prática da lista é vizinha da colecção, pois as duas provêm de uma mesma necessidade de conhecer, possuir, revisitar. Constituem um modo de domesticar a abundância das coisas do mundo, classificando-as, manipulando-as — e daí o prazer na ordem, na série. E a questão da *completude*, aqui introduzida por Steiner, é importante para a compreensão tanto da lista como da colecção. A obsessão de Steiner-criança, que recomeça sem cessar as suas listas, está próxima da voracidade ou gula quase predatórias do coleccionador particular. É como se a ânsia de completude (capitalizada pelo mercado em todas as edições colecionáveis à venda) e a inevitabilidade da incompletude não existissem uma sem a outra: a grande aposta contra a totalidade está perdida à partida, e apesar disso, ou por causa disso, redobram-se os esforços para alcançar uma conclusão, sempre diferida, da colecção. Escreve Jean Baudrillard, de novo em «O Sistema Marginal: A Colecção»:

É preciso se perguntar se a colecção foi feita para ser completada, e se a ausência não desempenha um papel essencial, positivo aliás, já que ausência é aquilo pelo qual o indivíduo adquire objetivamente o controle de si: enquanto a presença do objeto final significaria no fundo a morte do indivíduo, a ausência deste termo lhe permite desempenhar sua própria morte figurando-a em um objeto, vale dizer, conjurando-a. (Baudrillard 2006, 100)

Se a ausência de um dos termos da colecção, cuja conclusão vai sendo adiada, funciona como motor para o coleccionador, parece surgir um problema na analogia entre cinema e colecção, uma vez que cada filme é necessariamente um conjunto fechado, que contém já todos os seus elementos combinados pela montagem, não se lhes podendo depois acrescentar outros. Embora possam existir várias versões em circulação do mesmo filme (por exemplo os *director's cuts*), para existir e ser difundida, nomeadamente enquanto produto comercializável, cada uma delas tem de se apresentar como objecto acabado — e o cinema tem mais dificuldades do que outras artes (a pintura, a escultura, a literatura) em produzir uma obra em estado de inacabamento que ainda assim seja partilhável, uma vez que, ao contrário de um quadro, uma estátua, um manuscrito, a equivalência filme/objecto

não é evidente. No entanto, todas as obras têm por condição a própria finitude, e até uma colecção, apesar de conter em si a possibilidade de ser enriquecida por outros objectos, de existir em múltiplas configurações, pode considerar-se fechada a cada vez que é apresentada.

Dir-se-ia também que não é por um filme constituir uma forma fechada que é necessariamente completa: a relação de um filme, enquanto todo de alguns, com a totalidade que é o mundo pode ser de diferentes ordens.

«Tudo está aqui» vs. «et cetera»

Umberto Eco, em *A Vertigem das Listas* (2009), apresenta dois modelos de representação artística, para os quais encontra exemplos paradigmáticos logo em Homero. Eco faz corresponder o primeiro modelo a uma poética do «tudo está aqui», ilustrada pela descrição do escudo de Aquiles, na *Ilíada*. Na sua natureza circular e perfeita, o escudo constitui um mundo completo, como que sem exterior:

[A] forma limita o universo do dito. Isso vale para todas as artes: mesmo que por trás da Mona Lisa se estenda uma paisagem além da moldura, quem olha não se pergunta o que há além do quadro, pois o sigilo da forma que o artista imprimiu torna o quadro centrado, como se fosse redondo como o escudo de Aquiles e seu núcleo figurativo estivesse no centro. Se sabemos, ao ler *O vermelho e o negro*, que Julian Sorel atira em Madame de Rênal na igreja de Verrière e que seu primeiro tiro cai no vazio, podemos imaginar onde teria ido parar a primeira bala: do ponto de vista da estratégia narrativa stendhaliana é um detalhe. Quem pensa na primeira bala renuncia a desfrutar do romance. (Eco 2010, 12-13)

O segundo modelo é o do elenco, que sugere uma continuação, potencialmente infinita, para lá daquilo que é dito ou mostrado, sendo o exemplo aqui o famoso e longo catálogo dos navios e capitães do exército grego, também na *Ilíada*. É mais fácil conceber este modelo de representação — a que Eco chama a poética do «et cetera» — na linguagem verbal, mas Eco dá igualmente exemplos de como um quadro ou uma peça musical podem sugerir um todo, que não é facilmente nomeável, para lá dos limites da sua própria moldura ou duração: é o caso d'*O Jardim das Delícias Terrenas* de Bosch, ou do *Bolero* de Ravel.

Muitos filmes — particularmente de ficção, mais próximos do modelo clássico hollywoodiano, mas não só — constroem-se utilizando uma forma «centrada», para usar a expressão de Eco, e tendem a apagar as costuras dessa mesma construção, produzindo uma sensação de consistência, simetria, necessidade. Inversamente, outros filmes criam uma sensação de contingência, incompletude, deriva.

A técnica da lista, sobre a qual Umberto Eco se debruça no seu livro, também se pode encontrar no cinema: *Histoire(s) du cinéma*, por exemplo, está todo o tempo a dizer-nos que é feito de pedaços de outras coisas, e portanto o seu encerramento é algures arbitrário, o que transparece nos títulos dos episódios — aos capítulos 1(a), 1(b), 2(a), 2(b), 3(a), 3(b), 4(a) e 4(b) poderiam seguir-se o 5(a), 5(b), etc. Mas é possível pensar noutros procedimentos associados à criação de filmes «não-centrados», que admitem que existe um fora-de-si e, nesse ponto, rimam com a incompletude da colecção: o final aberto, sem resolução narrativa; a repetição, da mesma sequência ou dos mesmos elementos reorganizados, que abre caminho à possibilidade de outras versões; o excesso, por exemplo na duração, que paradoxalmente produz um efeito de inconclusão, como se o filme pudesse continuar para sempre; a ambiguidade na interpretação do significado de acontecimentos ou planos; o comportamento da câmara independente da acção, ou a inclusão de elementos que chamam a atenção para o dispositivo cinematográfico.

3. O cinema como conservação

Quand les hommes sont morts, ils entrent dans l'histoire. Quand les statues sont mortes, elles entrent dans l'art. Cette botanique de la mort, c'est ce que nous appelons la culture. (...) Un objet est mort quand le regard vivant qui s'est posé sur lui a disparu, et quand nous aurons disparu, nos objets iront là où nous envoyons ceux des nègres: au musée.

***Les statues meurent aussi* (Alain Resnais, Chris Marker e Ghislain Cloquet)**

Um museu é um lugar fechado onde os objectos estão sujeitos a uma protecção especial. Protecção, por um lado, contra potenciais roubos, recorrendo-se para isso a barreiras, alarmes, sistemas de vigilância, guardas; por outro lado, protecção contra a deterioração natural, o que inclui a manutenção de condições especiais de temperatura e humidade, o uso de vitrines ou redomas que isolam os objectos do exterior, abrigando-os dos elementos meteorológicos, do pó, das pragas. O primeiro tipo de protecção reenvia sobretudo para o valor atribuído aos objectos coleccionados e expostos, que são vistos como uma espécie de tesouro; o segundo, para a *conservação*, para uma tentativa de suspensão dos efeitos do próprio tempo.

Esta é uma das missões fundamentais do museu: manter em condições óptimas o seu património, prolongar a vida dos objectos aí guardados. Note-se que a grande maioria desses objectos não se encontra à vista, mas sim em depósito, e isso significa que a conservação, função altamente especializada e auxiliada pela ciência, não se ocupa apenas dos modos de exposição, mas também de todo o trabalho de limpeza e estabilização dos materiais, das técnicas de armazenamento e transporte, dos cuidados na manipulação.

Encontra-se aqui um dos paradoxos que acompanha os museus:¹⁸ o próprio facto de as obras estarem expostas (em contacto com o ar, a luz) acelera a sua degradação, e os visitantes de um museu não representam só um perigo por potenciais actos de destruição involuntária, vandalismo ou roubo; a sua presença (a respiração, as partículas que libertam, os *flashes* das máquinas fotográficas) implica um desgaste para os objectos. Ou seja, preservar as obras em condições ideais significaria elas não serem vistas; levada ao extremo, a conservação compromete a outra missão fundadora do museu, a de mostrar.

A associação entre museu e morte

A função de conservação do museu pode ser vista sob uma luz positiva¹⁹ (imortaliza os artefactos lá depositados, que sobrevivem a quem os fabricou), mas também negativa. Aliás, as palavras «conservação» e «morte» parecem andar de mãos dadas no que diz respeito às associações que o museu desperta: na linguagem corrente, «museu» funciona como sinónimo daquilo que está parado no tempo. E uma metáfora antiga e comum para caracterizar o museu é justamente a do mausoléu, sendo uma das suas expressões mais conhecidas a de Theodor W. Adorno, com que abre o ensaio «Museu Valéry Proust» (1953):

A expressão «museal» possui na língua alemã uma coloração desagradável. Ela designa os objectos com os quais o observador não tem mais uma relação viva, objetos que definham por si mesmos e são conservados mais por motivos históricos que por necessidade do presente. Museu e mausoléu não estão ligados apenas pela associação fonética. Os museus são como sepulcros de obras de arte, testemunham a neutralização da cultura. (Adorno 1998, 173)

Em *Le Musée Inimaginable* (1956), num extenso estudo assim intitulado em polémica declarada com *Le Musée Imaginaire* de André Malraux, Georges Duthuit oferece do

¹⁸ Um esclarecimento: não se tratará neste capítulo da conservação dos filmes, e sim dos filmes enquanto conservação da realidade. Mas note-se que este paradoxo do museu se aplica também às cinematecas — talvez até mais no caso da película, que se desgasta apreciavelmente ao ser projectada: quanto mais um filme em película for exibido, menos tempo durará ou, dito de outro modo, quanto mais for visto, menos será visto. Ao mesmo tempo, conservar um filme para ser visto num ponto eternamente deslocável, no futuro, é absurdo: não dar a ver para poder dar a ver.

¹⁹ André Malraux, nomeadamente, descreve os museus como operando uma ressurreição: graças à capacidade transfiguradora da arte, os objectos aí exibidos têm uma presença viva, triunfam sobre a morte. Em *O Museu Imaginário*: «É a ignorância desta metamorfose que tantas vezes conduz a classificar os museus de necrópoles. (...) 'Peixes retirados de um aquário', afirmou-se algo apressadamente dos quadros reunidos nos museus da América, na ignorância de que esta metamorfose conduzia menos peixes à morte do que à imortalidade.» (Malraux 2000, 215) É curioso que esta frase citada por Malraux imagine os peixes como provenientes não do mar, mas de um aquário — talvez por se tratar aqui de artefactos, e o aquário ser um habitat também criado pelo homem, mas a escolha acaba por trair a associação do museu a uma dupla morte, afastamento redobrado da vida natural.

museu uma descrição saborosa que vai na mesma linha, ligando o museu a uma cultura morta, afastada das necessidades do presente:

[L]e musée naît d'une rupture. Et par elle se laisseraient le plus aisément définir sa nature, son existence due à un immense déchirement: on arrache les produits de l'art à la vie comme l'ongle de la chair. Auparavant, ils étaient partie intégrante d'une totalité présente: ils ne sont plus que des fragments condamnés à l'inertie. Dépaysés, dépareillés, déracinés. L'infranchissable abîme ouvert entre l'absence où ils s'engloutirent et nous qui vivotons encore, la grille refermée sur eux à l'heure voulue par les règlements, nous le signifie assez durement. Il y a toujours des heures de visite pour les cimetières, mas c'est à tout heures que les choses vivantes communiquent. (...) [Les belles incarcérées] ne peuvent plus rien pour nous. Sinon nous donner l'assurance qu'elles dureront plus que nous, embaumées, entreposées dans ces mausolées dont le climat glacial constitue, on le sait, le meilleur moyen de préserver les corps de la décomposition. Grâce au musée, nous ne verrons plus jamais ces pièces de choix que *sub specie aeternitatis*, souriant dans leur poses les plus avantageuses, figées dans cette froideur brillante qu'apporte la vitrification que l'on nommerait volontiers, en l'occurrence, la vitrinification. (...) Leur vitreuse carapace les préserve du temps et de nous qui y sommes. Cela a quelque chose d'horrible et de fascinant, un peu comme la vieille folle dont parle Faulkner, qui avait caché le cadavre de son amant dans une arrière-chambre, enseveli sous des monceaux de roses. Qu'il est dur de se séparer de ce avec quoi l'on a vécu! (Duthuit 1956, I 12-13)

Quando vamos ao museu, temos a sensação de que houve um momento em que todos aqueles objectos já fizeram parte da vida: esta tela foi preparada por um pintor, esta jarra transportava água, estes ossos estiveram cobertos de carne (a ligação com a morte está mais à vista nos museus de história natural). Por vezes, quando alguém morre, a sua casa é mantida tal como estava, sem ninguém tirar nada do sítio; dizemos então que a casa parece um museu, porque os objectos passam a estar imóveis e imutáveis. Mas será que o museu é o destino para coisas cujo mundo desapareceu, ou enviá-las para o museu constitui em si um acto de violência?

O objecto é retirado ao seu contexto

Num curto texto, «Escavar e recordar» (1932), Walter Benjamin fala daquele que tenta aceder ao seu passado como alguém que leva a cabo uma escavação arqueológica, e dos seus achados como «imagens que, arrancadas a todos os seus contextos anteriores, estão agora expostas, como preciosidades, nos aposentos sóbrios da nossa visão posterior — como torsos na galeria do coleccionador» (Benjamin 2004, 219). Esta ideia de espacialização da memória, revisitável como um museu, é importante, mas por agora interessa sobretudo uma frase mais adiante: «E engana-se e priva-se do melhor quem se limitar a fazer o inventário

dos achados, e não for capaz de assinalar, no terreno do presente, o lugar exacto em que guarda as coisas do passado.» (220) É que, como assinala Georges Didi-Huberman em *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde* (1992), «o acto de desenterrar um torso modifica a própria terra, o solo sedimentado — não-neutro, carregando em si a história da sua própria sedimentação — onde jaziam todos os vestígios» (Didi-Huberman 2007, 131).²⁰

Ou seja, o torso que é ganho para a galeria implica a destruição irremediável do terreno que o envolvia, da sua ordenação particular. Os objectos expostos nas salas dos museus foram retirados a um contexto, extraídos a um corpo mais vasto, vivo e em mudança, onde desempenhavam uma função. É esta ruptura que Georges Duthuit tão bem descreve, o «arrancar da unha à carne». Excepção feita aos objectos feitos expressamente para o museu, desde que existem museus públicos — em particular a pintura, a partir de meados do século XIX — há uma relação parte/todo que foi interrompida, o que implica uma dupla perda: para o próprio objecto (isolado, de modo a poder ser conservado) e para o seu contexto original (que é despojado de uma das suas partes).

Mesmo André Malraux, com todo o optimismo que deposita no museu, reconhece que ele acarreta uma perda: transportados para lá, os objectos perdem a sua pertença ao templo, ao túmulo, ao jardim, à gruta, ao palácio para onde foram criados. E a descontextualização é particularmente gritante em museus como o Louvre ou o British Museum, com a sua acumulação de objectos pertencentes a culturas alheias, vindos de longe, ou em transplantes de construções arquitectónicas de grande escala, como no Pergamon, em Berlim.

Filmar o que vai desaparecer

Esta tensão entre preservar e destruir que caracteriza o museu não faz sentido para o cinema: mesmo aceitando — como se propôs no capítulo anterior, com Pasolini — que o cinema se constrói com os mesmos elementos que a realidade, ele não os retira do seu lugar. É como se só se aplicasse o primeiro termo, uma espécie de preservação sem custos, sem preço a pagar à realidade: guardar a borboleta sem matar a borboleta, sem sequer a imobilizar ou fossilizar.

²⁰ Em «Caça às borboletas» (1938), Walter Benjamin dá uma outra imagem, literal, da dupla violência inerente ao gesto do coleccionador-criança que descreve: por um lado, a caixa de herborista com os seus instrumentos de morte (éter e algodão) e a borboleta que vai ser fixada num expositor com alfinetes; por outro, as consequências da «caçada feliz» no terreno devastado, as «ervas partidas, flores pisadas», que o caçador deixa atrás de si (Benjamin 2004, 81).

No artigo «La realidad tendría que comenzar» (1988), Harun Farocki aponta um outro tipo de relação implícita entre conservar e destruir, na fotografia, citando três exemplos: 1) as fotografias aéreas de reconhecimento, realizadas na Primeira Guerra Mundial, para situar alvos de guerra; 2) um acordo da UNESCO de 1972 que dita que os países-membros fotografem o seu património cultural, de modo a permitir que os edifícios sejam reconstruídos, caso necessário, a partir dessas imagens; 3) em Auschwitz, uma fotografia do processo de selecção realizada por um SS, com uma mulher bonita no centro da imagem. Claro que estes movimentos não são da mesma família. No primeiro, documenta-se precisamente para destruir; no segundo, prevê-se uma destruição eventual; no terceiro, a documentação e a destruição da mulher vão em paralelo, executadas pela mesma organização.

Uma fatia importante do cinema documental encaixa parcialmente no segundo tipo, quando o filme é conduzido por uma consciência do desaparecimento iminente daquilo que regista — a começar pelo fundador e semi-ficcionalizado *Nanook of the North* de Robert J. Flaherty (1922), realizado num momento em que, por exemplo, a caça à morsa com arpão já não era prática habitual dos Inuit (utilizavam-se armas de fogo), mas ainda fazia parte da sua memória, e é esse modo de caça, recentemente abandonado, que Flaherty filma.

Se os filmes chamados de etnografia de salvaguarda têm como impulso fundamental explícito registar, antes que seja tarde demais, as práticas e tradições de uma cultura ou modo de vida ameaçados de extinção, a vontade de guardar alguma coisa (talvez *salvar* seja uma palavra mais exacta) pertence ao documentário em geral, e não só ao seu ramo etnográfico — por exemplo a filmes de formato mais íntimo/diarístico, como as obras de Alain Cavalier ou Jonas Mekas, que compõem uma espécie de colecções da própria vida.

O cinema preserva estados do mundo

Indo mais longe, todo o cinema preserva estados do mundo, voluntária ou involuntariamente. Cada filme é uma cápsula do tempo. Se no museu temos uma consciência mais clara de estar perante coisas feitas no passado, armazenadas num único lugar — o museu representa o interesse dos vivos pelos mortos, olha explicitamente para trás —, um filme é sempre um artefacto produzido no passado, no tempo da sua rodagem (e montagem). Em *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image* (2006), escreve Laura Mulvey:

Even in a Hollywood movie, beyond the story is the reality of the image: the set, the stars, the extras take on the immediacy and presence of a document and the fascination of time fossilized overwhelms the fascination of narrative progression. The now-ness of story gives way to the then-ness of the time when the movie was made and its images take on social, cultural or historical significance, reaching out into its surrounding world. (Mulvey 2012, 31)

A «*now-ness*» da história remete para o presente narrativo, a «*then-ness*», para a vocação de documento que todo o filme tem, seja ficção ou documentário (pense-se na célebre frase de Jacques Rivette: todo o filme é um documentário da sua própria rodagem).²¹ O tempo documentado entra em relação com o tempo do visionamento e, à medida que cresce a distância entre os dois, mais passa para primeiro plano a «*then-ness*»: o apreço pela moda feminina dos anos 40, o espanto por se usarem telefones de disco, a estranheza de assistir a um filme de ficção científica cujo futuro projectado se localiza numa data que já ultrapassámos (era assim que se imaginava 2015 em 1985), a percepção imediata de que um filme situado em Nova Iorque data do pré-11 de Setembro, por vermos as Torres Gémeas *ainda* de pé.

É em grande medida por causa da relação com aquilo que esteve perante a câmara que o cinema (como a fotografia) suscita em nós uma emoção tão particular: regista uma configuração espaço-tempo única e contingente, e que já desapareceu — e daí o papel importante que a morte desempenha na sua compreensão.

«Múmia da mudança»

Registar uma coisa em imagem e som é protegê-la dos efeitos do tempo e das suas inevitáveis transformações — do seu destino, como diria André Bazin. Em «Ontologia da imagem fotográfica», Bazin identifica na origem das artes plásticas uma necessidade de ordem irracional, o famoso «complexo da múmia», «desejo todo psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo» (Bazin 1992, 15), de modo a erguer uma defesa contra a

²¹ Pode aplicar-se à oposição ficção/documentário o mesmo raciocínio que à oposição monumento/ documento. Na entrada «Documento/monumento» (1978) para a *Enciclopédia Einaudi*, Jacques Le Goff defende que o historiador não deve ser ingénuo, tomando o monumento como uma «herança do passado», que é parcial e deve ser problematizada, e o documento como uma «escolha do historiador», projectando nela uma neutralidade. Isto é, para Le Goff, deve-se estender ao documento o mesmo questionamento do valor histórico que se aplica ao monumento. Mas da mesma maneira que Le Goff afirma que «todo o documento é mentira», porque contém em si alguma coisa de monumento, a afirmação inversa também é defensável: todo o monumento é verdade, porque contém em si alguma coisa de documento (nem que seja do facto de alguém ter escolhido perpetuar uma determinada versão de um acontecimento, de esse monumento ter atravessado o tempo e chegado até nós, mesmo que por omissão e silêncio). Um filme, enquanto monumento — coisa produzida para ser vista — é também um documento, nem que seja das suas próprias condições de produção.

morte. E a especificidade do cinema, face à fotografia, consiste em captar a duração e o movimento:

[A] fotografia não cria, como a arte, a eternidade, ela embalsama o tempo e apenas o subtrai à sua própria corrupção. Nesta perspectiva, o cinema apresenta-se como o resultado final no tempo da objectividade fotográfica. O filme não se contenta só em conservar o objecto apanhado num dado momento como, nos fósseis, o corpo intacto dos insectos de uma era passada, ele liberta a arte barroca da sua catalepsia convulsiva. Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a da sua duração e como a múmia da mudança. (Bazin 1992, 19-20)

O cinema permite então um acréscimo de realismo, ao introduzir a dimensão temporal. Trata-se de uma espécie de conservação aperfeiçoada, mas cujas consequências Bazin exprime em termos ambivalentes: por um lado, liberta-se a arte da sua «catalepsia»; por outro, o cinema é descrito como «múmia da mudança».

A partir de uma frase de Jean Cocteau, Jean-Luc Godard (numa entrevista dada aos *Cahiers du cinéma*, em 1962) afirma qualquer coisa na mesma linha:

Le cinéma est le seul art qui, suivant la phrase de Cocteau (dans *Orphée*, je crois), «filme la mort au travail». La personne qu'on filme est en train de vieillir et mourra. On filme donc un moment de la mort au travail. La peinture est immobile; le cinéma est intéressant, car il saisit la vie et le côté mortel de la vie. (Godard 1985, 222-3)

Da mesma maneira que, para Bazin, a fotografia e o cinema não criam a eternidade, Godard não vê no cinema uma imortalização (termo que se costuma aplicar na linguagem de todos os dias: «tal actor foi imortalizado em tal filme») dos seus objectos, mas o registo do «lado mortal da vida». E isso é diferente quer da representação da morte, quer de uma reflexão filosófica (ou nostálgica) sobre a passagem do tempo ou a finitude de todas as coisas, do género da que pode ser suscitada pela contemplação de fósseis, ruínas ou fotografias antigas («houve um tempo em que tudo isto esteve vivo»). O que se filma não é exactamente a morte nem as suas associações, mas o próprio processo da morte. Paradoxalmente, a luta contra o tempo, pela produção de uma forma que perdure, pode ser vista como registo da própria passagem do tempo; é como se o cinema conservasse não a coisa, mas o seu devir, ou seja, o processo de degradação dessa coisa.

Esse processo salta particularmente aos olhos na obra de Tsai Ming-liang, que colabora sempre mais ou menos com os mesmos actores e, por isso, ver os seus filmes ao longo de um período de 25 anos é também assistir à passagem do tempo sobre esses actores, nomeadamente de Lee Kang-Sheng — tal como nos filmes de Truffaut se assiste a

Jean-Pierre Léaud/Antoine Doinel a ‘crescer’ ao longo de vinte anos. Apesar de constituírem fatias descontínuas daquelas vidas, os filmes cobrem um intervalo considerável, e isso faz deles como que uma lenta biografia daquelas personagens, traçando a evolução dos rostos. Também o encanto de *Boyhood* (Richard Linklater, 2014), do envelhecimento sem recorrer a truques, mostrando apenas o efeito especial do próprio tempo, reside em concentrar num só filme essa capacidade que é do cinema como um todo. Uma geração reconhece-se pelos actores que viu envelhecer ao longo do seu próprio tempo de vida. Escreve Serge Daney em «Wim’s Movie» (1980): «O corpo do actor atravessa o cinema, constitui a sua verdadeira história. (...). [À] medida que o cinema envelhece, é dessa história que os filmes testemunham cada vez mais» (Daney 2015, 143-144).²²

Se o museu costuma ser associado à morte através de um vocabulário da imobilidade (embalsamamento, inércia, vitrificação, catalepsia, congelamento, fóssil, múmia, petrificação, paralisia, etc.), no caso do cinema a morte surge estranhamente pela via do movimento e da duração, o que se expressa nos oxímoros «morte a trabalhar» (Cocteau/Godard) e «múmia da mudança» (Bazin).

Le Mystère Picasso

«A pintura é imóvel», por oposição ao cinema, dizia Jean-Luc Godard mais acima. Mas e a pintura filmada pelo cinema? Não a pintura como resultado, quadro acabado, mas a pintura como processo. É o que Henri-Georges Clouzot tenta mostrar em *Le Mystère Picasso* (1956): a criação em acto. Clouzot serve-se de um dispositivo engenhoso: tirando partido de uns marcadores pretos cuja tinta atravessa o papel, coloca a câmara apontada ao avesso do quadro, onde os desenhos vão aparecendo (invertidos) e como que por magia, uma vez que não vemos as mãos do pintor, nem as suas hesitações, do outro lado do papel. Aos marcadores juntam-se depois pinceladas de uma tinta que parece aguarela, com cores que também são visíveis do outro lado do papel.

À excepção do início, do fim e de alguns momentos pontuais em que se mostram o pintor e o ambiente que o rodeia — incluindo o realizador, o director de fotografia (Claude

²² É em parte por esta razão que são perturbadoras as notícias recentes que apontam para a possibilidade de se vulgarizarem as recriações digitais póstumas, feitas a partir de *scans* periódicos aos actores, em vida: para além da questão ética, de uma canibalização dos vivos pelos mortos, o que acontece é que o corpo do actor deixa de estar vinculado ao momento em que foi filmado, deixa de testemunhar dessa história. Veja-se o exemplo recente do actor Peter Cushing, que morreu em 1994, ressuscitado digitalmente em *Rogue One: A Stars Wars Story* (Gareth Edwards, 2016). Apesar de Cushing não figurar no genérico como parte do elenco — a personagem de Moff Tarkin está atribuída a Guy Henry, que foi de facto filmado, com sensores de movimento —, aproximamo-nos do absurdo de a filmografia de um actor se estender postumamente.

Renoir) e até a câmara — durante a maior parte do filme o enquadramento restringe-se à moldura dos quadros que Picasso está a pintar, coincide com ela. E estes quadros são feitos expressamente *para* o cinema: até aos 54 minutos de filme, correspondem ao formato 1.66; nesse momento Picasso, diz «dá-me uma tela grande», e o formato abre-se para um Cinemascope que mantém até ao fim.²³ Além disso, a maior parte das obras produzidas durante a feitura de *Le Mystère Picasso* foi destruída, e portanto a película constitui o seu único suporte de conservação. Mas o que o filme nos leva sobretudo a perceber é que, por baixo da camada visível de tinta de cada quadro pendurado num museu, pode existir uma infinidade de outros quadros escondidos — como diz Picasso a certa altura, trata-se aqui de «ver os quadros uns em cima dos outros, como eles são feitos».

É assim que os quadros se fazem: em pintura, as alterações ocorrem por acrescento, não é possível retirar elementos. Numa das sequências — a mais dramatizada enquanto corrida contra o tempo, em que Picasso se esforça por terminar o desenho nos metros de película que ainda restam na câmara — um ramo de flores transforma-se em peixe, que dá lugar a uma galinha, que é substituída por uma cabeça de fauno. Ao longo do filme, percebemos que o quadro não está pré-definido antes de existir. Os traços e manchas de cor vão sugerindo outros traços e manchas de cor, Picasso descobre à medida que avança, não procura, encontra. Ao mesmo tempo, temos a sensação de que o pintor está sempre um passo à frente, a ver mais do que o espectador, e isso torna-se claro pelo facto de não partilharmos o reconhecimento do momento em que o quadro está terminado, momento em que Picasso diz «deixo ficar assim» e se detém; vamos avaliando as sucessivas versões como possíveis obras terminadas. Mas Picasso não dá mostras de lamentar o desaparecimento desses quadros que vão ficando por baixo, dos que não sobrevivem, a rapidez da sua mão é o contrário da necessidade de preservar.

²³ Esta não foi a primeira vez que Picasso se deixou filmar enquanto pintava: na curta-metragem documental *Bezoek aan Picasso* (1949), o realizador holandês Paul Haesaerts utilizava a certa altura uma placa de vidro como suporte, onde também se via o desenho a ser feito do avesso, mas com Picasso em acção por trás, pintura e pintor visíveis em simultâneo. Em *Le Mystère Picasso*, só a tinta é que atravessa o suporte, o papel é opaco, tal como o ecrã de cinema é opaco. Esta analogia entre as duas telas, a do cinema e a da pintura, é uma das conquistas de *Le Mystère Picasso*: pela coincidência dos formatos, pelo som que o marcador e pincel fazem no início, quando ainda não há música, pelo facto de os traços surgirem como que na ausência da mão (contradizendo o que Clouzot propõe no início, em *off*: «para saber o que se passa na cabeça de um pintor, basta seguir-lhe a mão»), isto é, automaticamente, tal como no processo fotográfico. É como se Picasso pintasse no próprio suporte onde os espectadores vêem o filme projectado, e a sobreposição das telas torna-se uma reflexão sobre pintura e cinema. Ao contrário de *Bezoek aan Picasso*, onde se constrói uma situação mais performativa, centrada na figura do pintor, a espectacularidade aqui está nas formas que surgem na tela.

Mostrar a metamorfose

Note-se que o dispositivo do filme não é sempre o mesmo, vai sofrendo variações inteligentes: a introdução surpreendente da cor, aos 10 minutos, quando julgávamos que o filme era a preto e branco; a aceleração, pela montagem, do aparecimento dos desenhos, numa espécie de *stop motion*; a regressão de um desenho já acabado aos seus elementos essenciais, com a montagem a inverter a ordem dos traços. Um momento fundamental: aos 50 minutos, inicia-se o desenho de uma cabeça de cabra, com o habitual traço a marcador preto que surge à transparência. Mas, quando são introduzidas as cores, já não vemos o traço ser feito, em movimento, e sim a evolução da cabeça de cabra em pequenos saltos. Pelo modo como as cores se distribuem agora, com sobreposições que não seriam possíveis em transparência, percebemos que se trata de pintura a óleo, tal como tinha anunciado o diálogo imediatamente anterior entre Clouzot e Picasso.

A câmara não mudou de posição (o desenho mantém a mesma orientação), então podemos deduzir que foi Picasso quem saltou o eixo, ou seja, retomou a sua cabeça de cabra mas agora do avesso da tela, para que a câmara o pudesse acompanhar. O método — que se manterá até ao final do filme, sempre com pinturas a óleo — é outro, e permite realmente mostrar os tais quadros sobrepostos, e não apenas a surpresa na mudança das formas, como no caso das flores-peixe-galinha-fauno. Isto significa que Picasso teve de interromper periodicamente o seu trabalho e afastar-se para que fossem gravados alguns segundos da fase em que o quadro se encontrava, processo mais moroso que exigiu uma coordenação de tempos e movimentos entre pintor e realizador, de modo a decidir quando parar *para* filmar. Antes, a decisão era quando parar *de* filmar, ou seja, a lógica foi invertida: o que se regista agora não é o pintor a trabalhar, mas sim os intervalos no trabalho do pintor. Mas o que é curioso é que o filme não dá a ver isto (o pintor de costas, o pintor a afastar-se, a negociação entre Picasso e Clouzot), apesar de fazer referência ao problema da compressão do tempo.²⁴ Mostra-se apenas o quadro com ligeiras diferenças a cada vez e, portanto, ficamos com a impressão de ter visto os traços a formar-se, tal como antes. *Le Mystère Picasso* é, em grande medida, um filme de animação: a câmara grava imagens paradas, e depois o cérebro humano preenche os espaços, reconstitui o movimento. Mas a recordação que conservamos do filme é precisamente a de ter assistido o tempo todo à metamorfose em acto, e a prova é que

²⁴ Questão que não se colocava nos desenhos feitos em tempo real, pelo método da transparência, e que é resolvida por Clouzot com um diálogo em *off*: «CLOUZOT: Há uma coisa que me chateia, é que o público vai acreditar que tu fizeste isto em dez minutos. / PICASSO: Trabalhei quanto tempo? / CLOUZOT: Cinco horas. / PICASSO: Pois bem, agora toda a gente sabe.»

vários críticos descrevem os quadros — incluindo o da cabeça de cabra — como sendo pintados segundo a técnica da transparência. É esse o grande mistério, o da *passagem*, que este filme parece dar a ver incessantemente, e sobre o qual o cinema como um todo se debruça: como é que uma coisa se transforma noutra coisa?

De certo modo, a conservação de uma tela — por exemplo num museu — tem como correlativo a destruição de todas as fases por que essa tela passou. E pode dizer-se que o que *Le Mystère Picasso* conserva não são todas essas telas, as anteriores, mas sim o processo da sua destruição, o gesto da sua substituição por outras, um trabalho de criação-destruição-criação.

4. O cinema como ordenação

Why do we put things together as we do? Why do we put ourselves together with just these things to make a world? What choices have we said farewell to? To put things together differently, so that they quicken the heart, would demand their recollecting.

Stanley Cavell, *Philosophy the Day after Tomorrow*

Viu-se no capítulo anterior como, ao serem retirados ao mundo de que que faziam parte e entrarem no museu, onde ficam como que imobilizados no tempo, os objectos sofrem uma espécie de morte. Mas o museu não é um armazém onde os objectos ficam simplesmente acumulados ou amontoados: em compensação pela perda que inflige, o museu atribui-lhes um novo contexto. De agora em diante, as peças expostas num museu serão palco de uma tensão: por um lado, cada objecto vale por si, é auto-suficiente, e de algum modo precisa da sua solidão; por outro, através do gesto de disposição que o museu leva a cabo, cada peça apela também à relação com outros elementos, pois insere-se num conjunto.

Tendo em conta esse novo todo em que são integrados, qual pode ser a vida póstuma que os objectos têm no museu?

O espaço entre os quadros

No seu ensaio «Le problème des musées» (1923), Paul Valéry afirma logo à cabeça: «Não gosto muito de museus» (Valéry 1960, 1290). Para além de uma descrição do silêncio reinante e do ambiente respeitoso que aproximam o museu do cemitério, do templo ou da escola, as razões do seu mal-estar incidem sobre um museu específico, o Louvre, e um modo de arrumação das obras: Valéry critica o excesso e a confusão, que considera um abuso à atenção e uma ofensa à inteligência, e que faz com que as obras se devorem umas às outras.

Em *Inside the White Cube* (1976-86), Brian O'Doherty fala exactamente de como o quadro *Galeria de Exposição no Louvre* (Samuel F. B. Morse, 1832-33, uma década depois do

texto de Valéry, retratando uma sala onde as obras ocupam as paredes do chão ao tecto) «é perturbador para o olhar moderno: obras-primas como papel de parede, cada uma ainda não separada e isolada no espaço como um trono.» (O'Doherty 1999, 16) E explica como esse não-isolamento ainda era possível no início do século XIX: cada quadro era uma entidade auto-contida, isolada das vizinhas pela moldura e por um sistema completo de perspectiva. Esse estado de coisas muda quando se começa a fazer sentir a consciência de que existe um espaço fora da moldura, e de que o recorte do quadro é uma escolha — acontecimento ligado à emergência da fotografia. Aí, «a separação das pinturas ao longo de uma parede, através de uma espécie de repulsão magnética, torna-se inevitável» (19). Há uma história por fazer das maneiras de pendurar quadros, diz O'Doherty, ao mesmo tempo que dá alguns exemplos-chave dessa história. Até chegarmos a meados do século XX:

Through the fifties and sixties, we notice the codification of a new theme that evolves into conscience: How much space should a work of art have (as the phrase went) to «breathe»? If paintings implicitly declare their own terms of occupancy, the somewhat aggrieved muttering between them becomes harder to ignore. What goes together, what doesn't? The aesthetics of hanging evolves according to its own habits, which become conventions, which become laws. (O'Doherty 1999, 27)

O mal-estar que Valéry já acusava nos anos 20 do século passado torna-se então regra. Ao usar o termo «respirar», O'Doherty faz notar que as obras são vistas em analogia com os seres vivos, e precisam de um espaço vital para serem devidamente apreciadas, sem contaminação de outras (no cinema, poder-se-ia falar de tempo vital: passa-se ao plano seguinte quando o anterior tiver tido o seu tempo, e também é comum usar-se a metáfora da respiração para discutir a duração certa de um plano). O culminar desta tendência talvez seja a sala que contém uma única obra mas, para o ponto que interessa aqui, ela alerta sobretudo para a necessidade de reflectir sobre o que é a *passagem* de uma obra a outra, e no que significa ter uma obra *ao lado* de outra. É que, a par da «repulsão magnética» de que fala O'Doherty, pode haver atracção mútua, por semelhança, contraste, ou outro tipo de relação. Ao proporcionar encontros entre obras, a proximidade não traz só um efeito indesejável (canibalização, competição pela atenção); traz também um outro, mais imprevisível, que é a criação de um «terceiro termo», expressão utilizada por Eisenstein em «Montagem 1938»: um elemento novo engendrado pelos componentes da montagem, e que difere deles qualitativamente.

A montagem de uma exposição ecoa a montagem cinematográfica?

Será que faz sentido conceber a montagem de uma exposição (a disposição de obras no espaço) como uma sequência linear que o visitante percorrerá depois, e que ecoa a montagem cinematográfica?

Várias evidências afastam as experiências de *recepção* destes procedimentos: num museu, o visitante tem a liberdade de caminhar e traçar o seu percurso pelo espaço, ao seu próprio ritmo, podendo (em geral) abarcar várias obras com um só olhar; no cinema, o espectador permanece sentado na sua poltrona, são as imagens que se mexem (ou parecem mexer-se), e foi pré-determinada a ordem pela qual lhe surgem, numa sequência linear, bem como o tempo que demora cada etapa do ‘percurso’, ou seja, os planos têm uma duração definida. A simultaneidade opõe-se à sucessão, o movimento à imobilidade.

Mas se o foco de interesse for a fase de ordenação dos elementos que serão mostrados, o percurso por uma exposição de museu foi alvo de um pensamento: a entrada e a saída, as rotas de circulação, o sentido em que se faz a visita, a melhor maneira de ver um certo objecto — o que inclui problemas de distância, ângulo e altura, que estão relacionados com a escala e a forma dos objectos. A distribuição pela parede ou pelo chão pode até ser vista como um modo de temporalizar o espaço: ao fixar o intervalo entre obras, prevê-se sensivelmente o tempo que essa distância demorará a ser percorrida. No museu, o corpo do visitante é implicado, mas conduz-se também — e talvez sobretudo — o seu olhar, gere-se a sua atenção,²⁵ o que se aproxima dos procedimentos do cinema. O visitante pode, é claro, escapar a esta previsão, tal como o espectador de cinema pode adormecer, distrair-se, abandonar a sala.

Nas conferências em torno do museu imaginário, referidas no primeiro capítulo, Georges Didi-Huberman identifica nos álbuns de arte de André Malraux uma série de procedimentos a que se poderia chamar proto-cinematográficos: 1) a organização em folha dupla, que espelha um pensamento de montagem (ainda que essa não seja uma invenção de Malraux — veja-se nomeadamente o trabalho desenvolvido pela revista *Documents* entre 1929 e 1931); 2) o facto de serem antecipados (programados) os gestos de virar a página e de folhear o livro, fazendo desfilar as imagens, o que introduz uma dimensão temporal e sugere o intervalo entre fotogramas; 3) a colocação de duas imagens em relação, que é por

²⁵ O’Doherty fala da galeria (o cubo branco) como um espaço intemporal, asséptico, isolado do mundo exterior, aspirando a uma eternidade. Nele, a presença do corpo é quase supérflua, uma intrusão. O corpo ausenta-se em favor do Olho e do Espectador, duas entidades essenciais para o sentido da identidade moderna. «A presença perante uma obra de arte, então, significa que nos ausentamos em favor do Olho e do Espectador, que nos relatam aquilo que poderíamos ter visto se tivéssemos estado lá.» (O’Doherty 1999, 55)

vezes uma versão do procedimento do campo-contracampo, dando a entender que dois rostos se olham; 4) a apresentação em chapas sucessivas de uma obra e de um detalhe seu, ou da mesma obra em ângulos diferentes, que é análoga a um reenquadramento ou movimento de câmara (Didi-Huberman 2013).

Comparação em dois ecrãs e «montagem suave»

Estes recursos aplicados por Malraux nos álbuns servem sobretudo o gesto de pôr em confronto, de *comparar*, o mesmo gesto que Godard explora em *Histoire(s) du cinéma*²⁶ — é Dominique Païni que chama a *Histoire(s)* «grande máquina de comparar os filmes» (Païni 2002, 15). Em *Introduction à une véritable histoire du cinéma*, Godard definia a montagem como uma aproximação (*rapprochement*), potência extraordinária do som e da imagem (Godard 1980b, 21). No simpósio da FIAF em Lausanne, por volta dos mesmos anos, afirmava, sobre este gesto de aproximação: «O vídeo permite isso muito bem; podemos ter os nossos dois ecrãs lado a lado, e podemos — é exactamente o que faz a ciência, ou a justiça — comparar os dois aspectos» (Godard, 1980a, 127), chegando ao extremo de dizer que «não existe uma verdadeira história do cinema, porque há um só ecrã e não dois» (130).

Em *Numéro deux* (1975), Godard tinha ensaiado um procedimento comparativo particular, em *mise-en-abîme*: imagens filmadas em vídeo são reproduzidas em monitores e depois refilmadas em 35mm, sendo frequente o enquadramento incluir dois desses monitores. E é precisamente numa conversa dedicada a *Numéro deux*, no livro *Speaking about Godard*, que Harun Farocki, falando com Kaja Silverman, introduz o conceito de «montagem suave» (*weiche Montage*):

²⁶ Esta comparação ou diálogo entre as obras é favorecida pelo efeito de nivelamento da fotografia e do cinema, que já foi referido: aproximam-se objectos que, antes de serem transpostos para outro meio, não teriam medida comum, seriam demasiado distantes. Note-se, no entanto, uma diferença apreciável. *Histoire(s) du cinéma* trabalha o *confronto*, e até o choque — veja-se, por exemplo, no episódio 1(a), «Toutes les histoires», como se sucedem duas imagens da responsabilidade de George Stevens: os cadáveres na libertação dos campos de concentração, em 1945, e um momento feliz entre Elizabeth Taylor e Montgomery Clift em *A Place in the Sun* (1951, apenas seis anos depois). Já a comparação entre obras levada a cabo por Malraux procura sobretudo o *semelhante* — como aponta Georges Didi-Huberman. Nas mesmas conferências, Didi-Huberman evidencia as operações de manipulação (o termo não é usado num sentido depreciativo) das imagens executadas por Malraux que servem este propósito, e que muito contribuem para o «estilo comum» que, segundo Malraux, a fotografia produz. Há uma espécie de standardização, no enquadramento e escala das obras (assumem uma qualidade antropomórfica, normalmente equivalente ao grande plano ou ao plano americano), nos efeitos de iluminação e contraste, no uso de fundos neutros; Malraux chega a modificar a orientação das figuras para melhor fazer ressaltar semelhanças. Isso significa que, mesmo quando há diferenças, elas ocorrem dentro de uma espécie de unidade de segundo nível, um ar de família que é a Arte, escrita com maiúscula.

When Godard shows two monitors, he makes one comment upon the other in a soft montage. I say «soft montage» since what is at issue is a general relatedness, rather than a strict opposition or equation. *Number Two* does not predetermine how the two images are to be connected; we must build up the associations ourselves in an ongoing way as the film unfolds. (Farocki 1998, 142)

Não é evidente que este dispositivo esteja ao serviço do estabelecimento de relações mais flexíveis entre elementos. A exibição de duas imagens ao mesmo tempo tornaria à partida mais explícito aquilo que se quer comparar, um pouco como nas composições de André Malraux em *Musée imaginaire de la sculpture mondiale*: o que têm em comum estas duas imagens, o que as opõe? Não se trata então do procedimento em si, mas do modo como Godard o usa, e como Farocki o vai usar, e da complexidade de operações que ele permite, as mais directas (confronto, comentário, antecipação, reiteração, interrupção, etc.) e as mais indeterminadas. Num artigo posterior intitulado «Cross Influence/Soft Montage» (2002), Harun Farocki continua o tema do segundo ecrã, desta vez no contexto da projecção dupla numa instalação-vídeo:

There is succession as well as simultaneity in a double projection, the relationship of an image to the one that follows as well as the one beside it; a relationship to the preceding as well as to the concurrent one. Imagine three double bonds jumping back and forth between the six carbon atoms of a benzene ring; I envisage the same ambiguity in the relationship of an element in an image track to the one succeeding or accompanying it. (Farocki 2009, 70)

A imagem sugerida por Farocki remete para a mecânica quântica, para um terreno de indeterminação e probabilidade, para o desejo de renunciar a uma expectativa de causalidade. Na montagem suave, as ligações entre planos são menos rígidas porque se multiplicaram as possibilidades de relação — essa «influência cruzada» do título do artigo —, deixando-se assim mais espaço ao espectador para escolher os laços que estabelece; de certa maneira, cada espectador faz a sua montagem. Tal como há limites para o que podemos saber sobre o comportamento dos átomos ou das partículas subatómicas, não podemos antecipar de forma segura os efeitos que uma certa combinação de planos terá; os significados potenciais não são aprisionáveis, escapam até a quem criou a obra.²⁷

²⁷ Em «Cross Influence/Soft Montage», Farocki descreve como, ao assistir mais tarde à sua instalação *Auge/Maschine*, uma projecção dupla de 2001, percebeu de repente outro significado transversal, que lhe tinha escapado antes: a ligação entre forças produtivas e destrutivas.

Aproximações não-lineares

Ora, esta capacidade de ambiguidade, de abrir o sentido no interior de um gesto de aproximação entre imagens diferentes, não pertence unicamente a um dispositivo com dois monitores que o vídeo permite — o próprio Farocki, no mesmo artigo, admite ter a impressão de que se pode fazer com um só canal tudo aquilo que se faz com dois. Um exemplo: o seu filme *Zum Vergleich* (2009) explicita logo no título a vontade de comparar, neste caso diferentes modos de produção e uso do objecto «tijolo», em África, na Índia e na Europa. Sem recorrer a voz *off* nem entrevistas, mas sim a uma vintena de curtos cartões informativos, Farocki compara suavemente, através da variação e da repetição.

Na intervenção que fez no colóquio da FIAF, em Lausanne, Godard descreve a experiência de ter programado, na sexta jornada do seu curso em Montreal, em 1978, uma sessão a propósito do seu próprio filme, *Week-end* (1967) que incluía *Dracula* (Tod Browning 1931), *Germania anno zero* (Roberto Rossellini, 1948) e *The Birds* (Alfred Hitchcock, 1963), sendo o tema subjacente aos quatro filmes o do monstro ou do monstruoso. Nessa sessão, comenta Godard, «havia aproximações absolutamente justas na recordação, fulgurantes» (Godard 1980a, 127), visões inesperadas sobre os filmes exibidos (por exemplo, o facto de se ver *Dracula* assim rodeado produzia a sensação de que o monstro não era o vampiro, mas sim a alta sociedade à sua volta — o vampiro como vítima). Sublinhe-se: estas aproximações aconteceram «na recordação».

É verdade que já se entrou aqui no campo da programação cinematográfica e da sua potência, mas este exemplo torna mais claro como a montagem é sempre uma operação guiada pela imaginação, ao estabelecer uma relação invisível²⁸ entre (pelo menos) dois termos. Para essa operação, o material necessário é tanto o real filmado como o que está na cabeça do espectador, os seus próprios processos de pensamento.

Apesar de num filme os sons e as imagens se sucederem linearmente, as associações que proporciona não se restringem a planos consecutivos; o espectador trabalha o tempo todo com o que foi visto antes e com o que será visto depois, preenchendo os espaços *entre*. Ou seja, a oposição traçada mais acima, segundo a qual museu = simultaneidade e cinema = sucessão, não é afinal assim tão simples.

²⁸ Sobre a importância desta relação invisível: o que Jean-Luc Godard pretende é dar a ver ao espectador qualquer coisa que ele próprio viu: uma ligação estabelecida entre duas figuras, dois procedimentos, duas ideias, etc. Para esta operação, no limite, nem precisaria dos próprios filmes (sugere que poderia recorrer a reconstituições feitas com actores amadores), pois o que importa não são as obras, mas o olhar do próprio realizador sobre elas. Godard chega ao limite de dizer que «[a]quilo que é interessante é conservar a relação entre uma imagem e a outra. Pouco importa conservar o filme» (Godard 1980a, 127) — afirmação sacrílega, tendo em conta que é feita durante um congresso da Federação Internacional de Arquivos Fílmicos...

Pulp Fiction

Se, a seguir a um visionamento de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), se pedisse ao conjunto de espectadores para descreverem o filme — visto pela primeira vez — é muito provável que as suas respostas não fossem capazes de guardar nem a ordem dos acontecimentos, nem a ordem pela qual as sequências se sucedem na montagem. Uma das razões por que *Pulp Fiction* se tornou um filme tão influente foi, exactamente, a sua montagem, que não segue a cronologia dos acontecimentos. Há até uma série de fãs que se dedicaram a analisar e remontar o filme inteiro, reconstruindo-o pela ordem ‘correcta’ e disponibilizando-o para ser visto assim. No entanto, como mostra Justin Kownacki em «The Real Hidden Genius of *Pulp Fiction*», a percepção — dominante entre espectadores e críticos — de *Pulp Fiction* como sendo contado fora da ordem, ou com a ordem misturada, é consideravelmente exagerada (Kownacki 2016). É que, para além do prólogo que precede o genérico, há apenas um bloco de sequências, o último, que não é apresentado na ordem ‘certa’.²⁹ Dentro desse quarto bloco, duas das cenas sobrepõem-se parcialmente a momentos já mostrados (o assalto no restaurante, o tiroteio no apartamento), e talvez estas repetições sejam as principais responsáveis pela confusão do espectador.

As tais experiências de remontagem por parte de fãs revelam que a versão cronológica do filme se torna aborrecida porque o fio narrativo com Jules e Vincent (Samuel L. Jackson e John Travolta) é demasiado longo, que o ritmo não funciona, que se perde o efeito de suspense da cena no restaurante, que o impacto emocional do homicídio accidental no carro é desperdiçado no início do filme, etc. Mas a questão é que a montagem de *Pulp*

²⁹ Isto torna-se claro se examinarmos um resumo da intriga do filme:

- PRÓLOGO: Pumpkin e Honey Bunny assaltam um restaurante.

- BLOCO 1: Jules e Vincent vão a um apartamento para recuperar uma pasta que pertence ao seu patrão, Marsellus, e matam os seus ocupantes, deixando vivo Martin, o informador.

- BLOCO 2: Marsellus suborna Butch para que este perca um combate de boxe por dinheiro; Jules e Vincent aparecem para devolver a pasta a Marsellus, cruzando-se com Butch. Vincent compra heroína e injecta-se; vai buscar Mia, a mulher de Marsellus, saem para jantar, dançam e regressam a casa dela; Mia tem uma overdose com a droga de Vincent; Vincent leva-a a casa do seu traficante e reanima-a com uma injeção de adrenalina.

- BLOCO 3: Butch tem um sonho/*flashback* de quando era criança, com a história de um relógio de ouro que lhe fora passado pelo pai, morto no Vietname; sai para o combate de boxe. Butch foge do recinto de luta e apanha um taxi; ficamos a saber que matou o adversário, não cumprindo o combinado com Marsellus; vai ter com a namorada, Fabienne, a um motel; regressa ao seu apartamento para recuperar o relógio de ouro, e aí mata Vincent, que o espera; Butch cruza-se com Marsellus na rua, atropela-o e bate com o carro; Butch e Marsellus são aprisionados numa cave por uma dupla de sádicos sexuais; Butch escapa, liberta Marsellus e vai-se embora de mota com Fabienne.

- BLOCO 4: Um outro ocupante do apartamento, antes escondido na casa de banho, sai e dispara contra Jules e Vincent, mas falha, e é ele próprio morto; Vincent mata accidentalmente Martin no carro, que fica cheio de sangue; Jules e Vincent vão até casa de um amigo, onde Mr. Wolf os ajuda a resolver rapidamente o problema; Jules e Vincent vão a um restaurante; Pumpkin e Honey Bunny fazem o assalto; Jules deixa-os ir embora sem os matar; Jules e Vincent saem do restaurante.

Ou seja, cronologicamente, o quarto bloco deveria entrar entre o primeiro e segundo blocos.

Fiction não foi uma solução encontrada para esse género de problemas: o filme foi concebido de raiz com a sua estrutura quebrada e circular (começa e acaba no restaurante), que tem ela própria efeitos. Um deles será sublinhar a engenhosidade do próprio filme, mas o mais forte é provavelmente o espanto pelo regresso dos mortos da personagem de John Travolta, vinte minutos depois de ter sido assassinado: a ressurreição faz-se graças à magia da montagem. Como diz o crítico do *The Guardian* Peter Bradshaw, em «My favourite Cannes winner: *Pulp Fiction*», Travolta consegue acabar o filme vivo e morto ao mesmo tempo (Bradshaw, 2015). Em suma, *Pulp Fiction* chama deliberadamente a atenção para a ordem das suas cenas, baralha o espectador e põe-no a pensar no que já viu antes, a fazer um trabalho de ordenação, de estabelecimento de ligações.

anders, Molussien

anders, Molussien (Nicolas Rey, 2012) é um filme em 16mm feito a partir de um romance alemão escrito nos anos 30 por Günther Anders, *Die molussische Katakombe*. O livro descreve um estado fascista imaginário (que em português se chamaria Molussia) a partir de conversas entre dois prisioneiros, e excertos desse livro são lidos no filme. A palavra «*anders*» aponta ao mesmo tempo para o apelido do autor alemão, para uma outra maneira de imaginar a Molussia (até porque Rey não leu o romance na totalidade, uma vez que não está traduzido) e ainda para as diferentes configurações que o filme pode assumir a cada projecção.³⁰ É que as nove bobines de *anders, Molussien* são entregues ao projeccionista sem ordem pré-estipulada, juntamente com um conjunto de cartões que podem ser baralhados para decidir essa ordem.

Claro que *anders, Molussien* é um certo tipo de filme, que não tem propriamente um enredo ou acção — as imagens que vemos são sobretudo planos gerais de paisagens, urbanas e não-urbanas, por vezes com habitação humana. Cada um dos capítulos abre com um cartão que indica um título (retirado do livro de Anders), ou seja, os blocos são construídos como independentes. Mas esta lógica de independência também se aplica aos próprios planos do filme, defende Inês Sapeta Dias na sua tese de doutoramento, *A Programação Cinematográfica*:

³⁰ As versões francesa e inglesa do título — respectivamente, *autrement, la Molussie* e *differently, Molussia* — apagam a primeira parte deste jogo.

Cada plano, mesmo dentro de cada segmento, carrega o seu próprio tempo e o seu próprio espaço, integrais. São quadros não complementares, isolados. O que aponta para uma auto-suficiência dos planos, para uma integridade espacial e temporal na relação que esses planos estabelecem com os espaços reais, cumprida ou confirmada depois pela aleatoriedade da sua projecção.

anders, Molussien relaciona assim a aleatoriedade da projecção — uma projecção não programada, não prevista, pelo menos não fixada pelos contornos do filme — com a construção de cada plano — integral e independente (...). (Sapeta Dias 2016, 74)

Nas notícias de algumas das projecções do filme, anuncia-se: «Dado que há 362 880 possibilidades de ordenar as nove bobines, podemos considerar razoavelmente que cada projecção será uma estreia mundial.» Isto quer dizer que, apesar de ter sempre a mesma duração, o filme só se completa, de modo imprevisível, a cada projecção. Retomando um fio de raciocínio que surgiu no capítulo sobre a colecção, o da dificuldade por parte do cinema em produzir objectos não terminados, talvez se possa chamar a *anders, Molussia* um filme voluntariamente inacabado. Só que a abertura aqui não faz apelo a um exterior, a materiais que acabaram por não integrar a montagem final, e sim àquilo que surge da combinação dos mesmos materiais, as nove bobines.

Fixidez e imprevisibilidade

Salvaguardadas as devidas diferenças, tanto *Pulp Fiction* como *anders, Molussien* são filmes que obrigam a reflectir sobre a montagem (sendo que, para isso, o segundo exige que sejam conhecidos os requisitos da sua projecção, que aparecem na sinopse). Convidam o espectador a pensar que o filme poderia ser montado de outra maneira, a imaginar que outro filme poderia ter visto. E isso revela um potencial que é de todo o cinema.

Esta constatação ajuda também a não simplificar a oposição entre os actos de visitar uma exposição de museu e de assistir à projecção de um filme. Como assinala Angela Dalle Vacche na introdução à antologia *Film, Art, New Media: Museum without Walls?*, enquanto o museu encoraja um misto de distração e concentração, o cinema convida o espectador a prestar atenção a uma só tela luminosa (Dalle Vacche 2012, 2). Mas isso não significa que o cinema seja o lugar de um pensamento único, moldado pelo que é projectado na tela, enquanto o museu traria uma maior liberdade ao visitante, uma vez que lhe permite mais escolha no movimento e no olhar. É que a estabilidade das imagens e sons, fixados num suporte fílmico, encontra o seu correlativo na instabilidade ou imprevisibilidade dos efeitos da projecção. Dito de outra maneira, a ambiguidade das ligações que Harun Farocki propunha dentro do registo da montagem suave existe em potência em todo o cinema.

Talvez o modo como os objectos cinematográficos permanecem na nossa memória sirva como confirmação da infinidade de filmes diferentes possíveis, na cabeça de cada espectador, filmes que dependem das suas experiências pessoais, do que já fez, viu, leu e sonhou, da sua disposição, e também do contexto histórico, social, etc. mais amplo em que se insere. Na verdade, aquilo que se disse atrás sobre as memórias divergentes de *Pulp Fiction* aplica-se a qualquer obra; alguns anos depois, talvez os mesmos espectadores só se recordem de uma melodia de *twist*, de Maria de Medeiros de t-shirt a escovar os dentes ou de um diálogo sobre a inteligência animal. Pode-se dizer com Jacques Rancière em *Le spectateur émancipé* que no cinema, «tal como num museu, numa escola, ou numa rua, há sempre e apenas indivíduos que traçam o seu próprio caminho na floresta das coisas, dos actos e dos signos que estão à sua frente ou que os rodeiam». (Rancière 2008, 22-23)

5. O cinema como relação entre tempos

Par rapport à l'objet sacré ou de culte que devient oeuvre d'art dans le musée, le film connaît sans doute une moindre métamorphose patrimoniale grâce à la projection, que est un phénomène d'abolition du temps et de reconstruction d'un autre temps quasi onirique, un *présent de l'oeuvre* sans cesse recommencé.

Dominique Païni, *Le temps exposé*

Os gestos de conservação e ordenação, tal como foram analisados (aplicáveis à colecção, ao museu, ao cinema), parecem ser essencialmente voltados para o passado. Como ver neles qualquer coisa que seja produtiva e não apenas nostálgica, fechada ao movimento do mundo?

No que diz respeito à fase da recolha, Walter Benjamin introduz indirectamente um novo termo, inesperado — o futuro. Nos traços com que descreve a figura do coleccionador (em que se unem o senil e o infantil), ele possui uma dupla face: à paixão pelo passado soma-se um interesse pelo futuro. Lê-se em «Desempacotando a minha biblioteca»: «Renovar o mundo velho — este é o impulso mais enraizado na vontade do coleccionador de adquirir peças novas (...).» (Benjamin 2004, 209) A pulsão insaciável de alargar a colecção — que está sempre em processo, incompleta — aponta para um fora, para um depois.³¹

Mas a fase da organização também não está encerrada no passado, uma vez que constitui um modo de remisturar o mundo, com a capacidade de gerar ligações e sentidos que antes não estavam lá, de criar outras imagens, não necessariamente visíveis, como se viu no capítulo anterior. Em companhia inesperada, segundo uma nova ordem, os objectos podem promover iluminações mútuas, fazer duvidar das relações já estabelecidas. Se os objectos são do passado, as ligações entre eles, o pensamento e o trabalho da imaginação

³¹ Neste sentido, podemos ver no coleccionador uma versão optimista do famoso anjo da história, descrito na secção IX de «Sobre o conceito de história», a partir do quadro *Angelus Novus* de Paul Klee. Ao contrário do anjo, o coleccionador tem o tempo necessário para se deter sobre os destroços do passado, recolhê-los e salvá-los; não volta as costas ao futuro, nem é arrastado para ele contra a sua vontade.

pertencem sempre ao presente. Reordenar a existência é também renová-la. Era talvez nesse sentido que Serge Daney, à conversa com Régis Debray no filme *Itinéraire d'un ciné-fils* (Pierre-André Boutang e Dominique Rabourdin, 1992), definia o cinema como «promessa de um mundo». Que relação com o tempo — ou melhor, entre tempos — estabelece o cinema?

O cinema acontece no presente?

Adrian Martin começa o artigo «Corredores: descrição, redescricao e análise em três críticos de cinema exemplares» (2011) contando um erro relativamente comum em estudantes de cinema: o descreverem as acções das personagens no passado, e não no presente como dita a convenção. Defende Martin que

esta assunção do tempo presente como o modo correcto de se escrever sobre um filme pressupõe toda uma velada teoria de cinema. Os filmes *acontecem* num tempo 'eternamente presente'; é assim que eles se desenvolvem, e é assim que os experienciamos. Robert Mitchum agarra as suas chaves e sai no seu carro: mesmo tendo visto e estudado este filme (*Angel Face* [*Vidas Inquietas*], de 1952, realizado por Otto Preminger) cinquenta vezes, recuaremos sempre, na nossa análise, ao contínuo da acção do filme em que nada é conhecido antes de acontecer e em que tudo está em aberto e por decidir.

O escriba amador sub-literário assume, por seu turno, uma posição diferente: para ele, a experiência do filme é sempre algo que ocorreu no passado, algo que teve lugar ontem, no último ano, ou há cinco minutos atrás — noutras palavras, o momento em que ele viu pela última (ou pela primeira) vez determinado filme. Assim, qualquer coisa — tudo — o que acontece no filme cai nesse cavernoso tempo verbal passado em que todos os acontecimentos surgem selados numa aura de predestinação: Robert Mitchum ligou o carro, o carro fez marcha atrás, e ele caiu na ribanceira. (Martin 2015, 25-26)

À primeira vista, o cinema parece colocar-se em oposição à fotografia, cujo noema Roland Barthes define em *A Câmara Clara* como «Isto foi». Georges Duthuit, por exemplo, afirma em *Le Musée Inimaginable*, numa das suas raras (e não elogiosas) referências ao cinema: «escapamos com bastante facilidade às blandícias de um daguerreótipo da nossa bisavó, enquanto as evoluções de um cowboy nos cativam — da primeira dizemos: *era* ela, do segundo: *é* ele.» (Duthuit 1956, I 224) A diferença de tempos verbais seria então um sinal de que a fotografia remete para o passado, enquanto o cinema acontece no presente.

Mas a verdade é que, ao apontarmos para fotografias, também usamos o presente do indicativo para identificar elementos na imagem («esta é a minha filha»), como fazemos aliás com quadros («este é o Papa Inocêncio X»): a escolha sublinha a correspondência com um referente. E também o usamos para descrever situações ou acções numa fotografia («um

homem é atingido a tiro e tomba»), como fazemos aliás com romances («Emma Bovary suicida-se tomando arsénico»). A convenção do presente narrativo ou histórico excede o campo dos estudos cinematográficos: pretende-se transmitir que a acção é revivida por cada visitante/espectador/leitor de cada vez que entra na sala de museu/abre o livro/vê o filme, como se os acontecimentos estivessem em suspenso, à espera desse público para começarem.

Tanto o estudante ignorante como o crítico de cinema convocados por Martin têm como ponto de referência o *acontecimento* da projecção; a diferença é que o primeiro descreve aquilo que viu/viveu, e o segundo aquilo que qualquer um pode ver/viver a cada vez que o filme for projectado; o primeiro quase se esquece de que se tratava de um filme, escrevendo como se tivesse assistido àqueles acontecimentos fora da sala de cinema, e o segundo quase se esquece de que ele próprio também esteve nessa sala de cinema.

«Não existem filmes novos e filmes antigos. Existem apenas filmes que já vimos e filmes que ainda não vimos», declara a voz *off* do realizador logo no início de *Playback* (Hartmut Bitomsky, 1995). Desloca-se assim o foco da história do cinema para a história pessoal — o que tem qualquer coisa a ver com a abordagem de Stanley Cavell ao cinema em *The World Viewed*, onde o filme é tomado como *experiência*, de que faz parte a memória muitas vezes inexacta que um espectador conserva, bem como a própria situação da projecção (em que companhia se viu o filme, que conversas se tiveram depois). Talvez se possa subentender na afirmação de Bitomsky uma outra: que um filme só é antigo para quem o não viu, ou seja, que a distância que essa antiguidade carrega consigo é de algum modo abolida pela experiência de assistir ao filme, tornando-o próximo, tornando-o nosso *contemporâneo*.

Uma objecção: Gilles Deleuze

A importância dada à experiência ou ao acontecimento da projecção parece então estar na origem do uso convencionado do presente para a descrição de um filme. Mas este procedimento, como bem nota Adrian Martin, «pressupõe toda uma velada teoria de cinema», é sintoma de um axioma não-discutido. Segundo esta teoria, a própria imagem cinematográfica estaria por natureza no presente. Gilles Deleuze é uma voz veemente na oposição a este pressuposto, qualificando-o insistentemente, ao longo da sua obra,³² como

³² Nomeadamente em *L'image temps* (Deleuze 1999b, 36, 138 e 355). Mas também no Curso «Cinéma/ Pensée» (ministrado na Université Paris 8-Vincennes-Saint-Denis entre 1984 e 1985), nas secções 52, 53 e 91 (Deleuze s.d.).

uma ideia bizarra, um lugar comum errado, uma frase idiota, uma falsa evidência, uma reflexão demasiado apressada que acarreta consequências danosas: «o postulado da ‘imagem no presente’ é um dos mais ruinosos para toda a compreensão do cinema.» (Deleuze 1999b, 56-57) Tentando reunir as peças do pensamento deleuziano espalhadas pelas várias referências a esse postulado, o que está no presente é aquilo que a imagem representa, e não se confunde com ela — recorde-se o plano-sequência infinito de Pasolini, equivalente à vida, que, esse sim, decorre num presente perpétuo. A partir do momento em que há montagem ou síntese, operando uma escolha e uma organização, introduz-se uma verdadeira dimensão temporal: Deleuze vê um filme como uma obra que cria o seu próprio espaço-tempo, que constrói relações entre tempos (sendo o presente apenas um deles), relações que não se deixam ver nos próprios objectos filmados.

Essa capacidade não tem a ver com o facto de o filme contar uma história que decorre num determinado espaço e tempo, nem com o recurso a *flashbacks* ou *flashforwards*, por exemplo (se é absurdo dizer que o cinema acontece no presente, seria uma simplificação afirmar que um filme de ficção científica se passa no futuro, ou que um livro escrito no pretérito perfeito decorre no passado). Nesse mundo próprio que é o filme, nessa teia complexa de relações, espaço e tempo são como que personagens. O tempo está sujeito a acelerações e abrandamentos. Pode ser um tempo interior, um tempo estilhaçado. Deleuze explica que podem existir passados simultâneos, presentes alternativos, assim como um presente do presente, um presente do passado e um presente do futuro, que coexistem.

A indignação de Deleuze é compreensível, mas talvez haja aqui uma confusão em jogo, até porque «cinema» é um termo ambíguo. A Deleuze interessam-lhe as relações possíveis que a imagem cinematográfica pode estabelecer entre tempos, o espaço-tempo que um *filme* cria, e não minimamente a *situação* da projecção.

Heterotopia e tempo acumulado

Ora, a situação-cinema também coloca tempos em relação. A sala de cinema, nos termos de Michel Foucault na conferência «Des espaces autres» (pronunciada em 1967, publicada pela primeira vez em 1984), é uma heterotopia, um lugar-outro. As heterotopias, que existem em todas as culturas, são espaços que Foucault define como lugares reais, fazendo parte das instituições da sociedade, mas que constituem uma espécie de utopias realizadas. Alguns exemplos de heterotopias são o navio, o templo, o jardim, a prisão, o cemitério, o bordel ou a

feira. De entre os seis princípios que as caracterizam, destacam-se o terceiro e o quarto — respectivamente, a capacidade de justapor num só lugar real espaços incompatíveis e o facto de associarem tempos diferentes (ou seja, de estarem ligadas a heterocronias):

C'est ainsi que le théâtre fait succéder sur le rectangle de la scène toute une série de lieux qui sont étrangers les uns aux autres; c'est ainsi que le cinéma est une très curieuse salle rectangulaire, au fond de laquelle, sur un écran à deux dimensions, on voit se projeter un espace à trois dimensions (...). (Foucault 1994, 758)

Il y a d'abord les hétérotopies du temps qui s'accumule à l'infini, par exemple les musées, les bibliothèques; musées et bibliothèques sont des hétérotopies dans lesquelles le temps ne cesse de s'amonceler et de se jucher au sommet de lui-même, alors qu'au XVIIIe siècle, jusqu'à la fin du XVIIIe siècle encore, les musées et les bibliothèques étaient l'expression d'un choix individuel. En revanche, l'idée de tout accumuler, l'idée de constituer une sorte d'archive générale, la volonté d'enfermer dans un lieu tous les temps, toutes les époques, toutes les formes, tous les goûts, l'idée de constituer un lieu de tous les temps qui soit lui-même hors du temps, et inaccessible à sa morsure, le projet d'organiser ainsi une sorte d'accumulation perpétuelle et indéfinie du temps dans un lieu qui ne bougerait pas, et bien, tout cela appartient à notre modernité. Le musée et la bibliothèque sont des hétérotopies qui sont propres à la culture occidentale du XIXe siècle. (759)

Esta perspectiva ajuda a aproximar os espaços do museu e da sala de cinema: no aqui-e-agora de ambos vêm incrustar-se outros espaços e outros tempos. O museu da modernidade é descrito como acumulação infinita, «lugar de todos os tempos», ambição de tudo conter. Simultaneamente, coloca-se ele próprio como estando «fora do tempo e inacessível à sua usura». É como se reinasse no museu uma espécie de tempo abolido, ou presente em recomeço perpétuo, onde nada se transforma, livre das regras do mundo lá fora; poderá dizer-se a mesma coisa da situação-cinema. Godard, no filme *The Old Place* (1998) — uma encomenda de um museu, o MoMA — afirma que «A arte não estava ao abrigo do tempo. Ela era o abrigo do tempo.». E no episódio 4(b), «Les Signes parmi nous», de *Histoire(s) du cinéma*, do mesmo ano, repete exactamente a mesma fórmula, desta vez aplicada ao cinema: «O cinema não temia portanto nada dos outros. Não estava ao abrigo do tempo. Ele era o abrigo do tempo.»

É curioso Foucault dizer que é o próprio tempo, abstracção invisível, que se amontoa sobre si próprio nos museus e bibliotecas, e não os objectos concretos, materiais. Talvez não seja assim tão estranho — sendo o ecrã um rectângulo de evanescência e dissipação, para usar os termos de Dominique Païni citados no primeiro capítulo — conceber então a sala de cinema também como um amontoar de tempo, mas que não deixa marcas. Uma boa imagem para esta experiência paradoxal é a série «Theaters», de Hiroshi Sugimoto, iniciada em

meados dos anos 70. O artista fotografou salas de cinema nos Estados Unidos com o obturador aberto durante um filme inteiro, sendo o resultado um ecrã 'em branco, acumulando toda a luz nele projectada ao longo da sessão. E não será coincidência que a ideia — ou antes, a visão — para esta série tenha surgido a Sugimoto numa época em que estava a fotografar um museu, o de História Natural (Sugimoto s.d).

Cemetery of Splendor

Cemetery of Splendor (2015) de Apichatpong Weerasethakul é um filme fundado em heterocronias. Uma delas (provavelmente a que dá o título ao filme) refere-se ao hospital improvisado no edifício de uma antiga escola primária em Khon Kaen (Nordeste da Tailândia), onde foi instalado um grupo de soldados que sofrem de uma misteriosa doença do sono. Duas deusas-princesas encarnadas do Laos revelam mais tarde que o terreno onde foi construída a escola era antes um cemitério de reis, e esta é a explicação que as deusas avançam para a narcolepsia dos soldados: os reis mortos sugam-lhes a energia para continuarem a travar as suas batalhas, noutra plano. Outras heterocronias são a biblioteca; o parque de ruas ajardinadas decorado com figuras de dinossauros; uma grande árvore cujo tronco mostra a marca de uma inundação, anos antes; um conjunto escultórico de duas estátuas com o mesmo casal abraçado, sendo que na segunda os corpos são apenas esqueletos.

Mas a sequência mais memorável do filme será aquela em que Jen (Jenjira Pongpas), uma mulher de meia-idade que acompanha um dos soldados, Itt (Banlop Lomnoi), é conduzida numa visita guiada por Keng (Jarinpattar Rueangram), uma médium que comunica com os internados durante o sono. Enquanto Itt dorme, Keng acede à sua consciência. As duas mulheres passeiam pelos terrenos de um parque próximo do hospital, e se os espectadores vêem o mesmo que Jen, a médium Keng vê aquilo a que Itt acede através da sua ligação com os espíritos do passado. Keng descreve um palácio, que inclui um salão de honra sumptuoso, o quarto de vestir espelhado do príncipe, uma casa de banho dourada, uma cama cujos pés foram esculpidos como patas de crocodilo. Mas o espectador vê um caminho de betão por entre as árvores, ramagens, pedaços de estátuas partidas, pedras e terra. «Alguma vez viste mármore cor-de-rosa?», pergunta Keng a certa altura, e Jen responde: «É a primeira vez na minha vida», enquanto a câmara dá um plano de detalhe do chão, coberto de folhas secas, com os pés nas duas mulheres no topo do enquadramento, e sem mármore rosa nenhum à vista.

Keng (ou Itt, através do corpo dela) está no mesmo lugar, mas noutro tempo. E esta sequência faz pensar no cinema também como uma espécie de espiritismo, de possessão, ou então de alucinação: estamos sentados numa sala, e alguém nos mostra o que viu noutro tempo e noutro lugar, ou na sua imaginação. No cinema, vêem-se coisas que não estão ali.

Cinema e sonho

A viagem de Itt através de outros tempos é possível porque ele está a dormir, ou melhor, a sonhar. A ligação entre cinema e sonho vai sendo apontada ao longo do filme, e vale a pena chamar atenção para o paralelismo estabelecido entre a máquina do cinema e uma outra, que também se situa algures entre a tecnologia e o hipnotismo. A cerca de doze minutos de filme, vêm instalar na enfermaria onde estão os soldados uma série de aparelhos, um ao lado de cada cama. São compostos por uma máscara para respirar e um longo tubo de luzes em forma de bengala que vai mudando de cor: trata-se de uma terapia usada com soldados norte-americanos regressados do Afeganistão para os ajudar a dormir melhor e a ter bons sonhos. Mas para isso é preciso fechar as persianas — é preciso que se faça escuro, como no cinema.

Mais à frente, Itt e Jen vão juntos assistir a uma sessão de cinema num centro comercial. A seguir ao *trailer* de um filme de terror/fantástico tailandês, a montagem corta para o interior da enfermaria: as ventoinhas de tecto, as camas dos soldados com os tubos, os ciclos de luzes das máquinas: azul, rosa, roxo, laranja, verde, amarelo... Seguem-se três planos gerais nocturnos, de exteriores: um grupo de sem-abrigo dorme em frente a um mural, um homem recolhe lixo junto a um canal, alguém está deitado em cima do banco de uma paragem de autocarro. A certa altura do segundo plano, é como se as máquinas de luz dos soldados tivessem contaminado o resto do mundo: o exterior fica também banhado pelas luzes coloridas que vão mudando. O que vemos no cinema são luzes e cores. Tudo é ilusão, artificialidade.

Durante a visita de Keng e Jen aos terrenos do palácio, diz Jen a certa altura: «Acho que estou a sonhar, Itt. Gostaria de acordar.» Keng aconselha: «Basta abrires bem os olhos.» «Assim?» «Mais abertos.» É no último plano de *Cemetery of Splendor* que Jen cumpre as instruções: sentada num banco, de olhos esbugalhados, olha em frente — e temos a sensação de que é o seu despertar que provoca o fim do filme. Aquilo que Jen vê é um grupo de rapazes a jogar à bola num campo de futebol cuja terra foi completamente revirada, toda ela montes e buracos. Ao fundo, a escavadora responsável — escolha que representa

também o fechar de um ciclo, uma vez que o primeiro plano do filme mostrava a escavadora a trabalhar. Não sabemos se, pelos olhos de Jen, olhamos para o passado ou para o futuro: por um lado, o acto de desenterrar dirige-se aos vestígios do que já aconteceu; por outro, as obras destinam-se a instalar cabos de fibra óptica, o progresso que há-de expulsar dali todas as personagens.

Dominar o tempo e a morte

Em «O Sistema Marginal: A Coleção», Jean Baudrillard analisa a colecção enquanto organização temporal que se substitui ao próprio tempo:

[I]nventariando o tempo em termos fixos com os quais pode jogar reversivelmente, a colecção representa o perpétuo reinício de um ciclo dirigido onde o homem se entrega a cada instante e com absoluta segurança — partindo não importa de que termo e seguro de a ele voltar — ao jogo do nascimento e da morte. (Baudrillard 2006, 103)

Baudrillard estabelece uma analogia entre a ordenação da colecção e o célebre jogo do *fort-da*, observado por Freud: uma criança brinca com um carrinho de linhas, fazendo-o repetidamente desaparecer do seu campo de visão para logo a seguir o trazer de volta; o gesto figura a ausência e depois o regresso da mãe, transformando-os numa experiência em que a criança tem um papel activo. Da mesma maneira, a colecção ajuda a domesticar o tempo e, em particular, a fazer cessar a angústia da irreversibilidade da morte, criando um arranjo ou sistema de objectos que permite viver de forma cíclica e controlada, com recurso a uma repetição tranquilizadora sempre que a colecção é revisitada.

Fazendo a ponte para o cinema, a montagem realiza uma operação semelhante: pode-se andar para trás e para a frente no tempo, de algum modo lidar com a própria morte, treiná-la. Fragmentar o mundo, visionar os seus pedaços uma e outra vez e colocá-los numa sequência ajuda a dar sentido à existência. Tornar o tempo descontínuo, tratá-lo como espaço, é uma forma de exercer controlo, de dominar o ciclo da vida e da morte.

E do ponto de vista do espectador que assiste a uma projecção? O filme desenrola-se independentemente da sua presença, graças à acção de uma máquina, não exigindo um gesto activo de ordenação. No entanto, tal como a colecção é um passatempo no sentido literal, também dizemos que vamos ao cinema «matar o tempo». Ou seja, a experiência de assistir a um filme é também um modo de cortar com o tempo linear da vida quotidiana e entrar num outro fluxo temporal, construído pela projecção, e que é potencialmente cíclico.

Desejo de repetir

Ou seja, na relação que estabelece com o tempo, a situação-cinema tem outra particularidade: a capacidade de *repetição*. A propósito da descrição de um filme feita no presente, Adrian Martin dizia que «nada é conhecido antes de acontecer», «tudo está em aberto e por decidir», enquanto na descrição feita no passado «todos os acontecimentos surgem selados numa aura de predestinação». A distinção é problemática, uma vez que, no primeiro caso, Martin introduz especificamente a hipótese de repetição — «mesmo tendo visto e estudado este filme (...) cinquenta vezes» — e, no segundo, os acontecimentos tiveram lugar uma única vez. Ora, ver de novo um filme implica saber o que o futuro reserva às suas personagens, cujo destino está inexoravelmente traçado, já que, na formulação de Stanley Cavell em *The World Viewed*, «cada acidente na película se torna permanente (como a existência de um mundo, no meio de todos os mundos possíveis).» (Cavell 1979, 229) Por mais vezes que vejamos *Roma città aperta* (Roberto Rossellini, 1945) esperando que Pina/Anna Magnani não corra atrás do camião onde os alemães levam o seu marido preso, ela vai fazê-lo, e vai ser morta por uma rajada de metralhadora. Ainda Cavell: «No cinema, o passado que é presente é (...) o próprio tempo, visualmente preservado numa repetição interminável, num eterno retorno» (214).

No romance *A Invenção de Morel* (1940), Adolfo Bioy Casares descreve uma máquina de captação e reprodução do mundo a três dimensões. As figuras assim ‘projectadas’ tornam-se indistinguíveis da realidade, ou seja, a invenção concretiza o «mito do cinema total» de André Bazin, utopia da reprodução sem falhas. O protagonista do livro, um fugitivo, apaixona-se por uma mulher na gravação, a quem chama Faustine, mas não consegue que ela reconheça a sua existência: é impossível tornar-se presente à mulher porque a gravação (que tem a duração de uma semana) se repete sempre idêntica, sem permitir modificações na trajectória de Faustine. Esta repetição é portanto uma espécie de condenação. Mas o protagonista encontra maneira de sobrepor à primeira gravação uma segunda, de si próprio, estudada para dar uma impressão de proximidade com Faustine. Junta-se assim a ela para toda a eternidade.

Se os filmes preservam estados do mundo, eles podem ser *revisitados* a cada vez que o filme é projectado. O cinema oferece a possibilidade de viver de novo, com o conforto e/ou desconsolo de sabermos que vai acontecer tudo igual. Torna-se assim mais claro que, no caso do cinema, o desejo de repetir (uma experiência) é como que uma variação do desejo de guardar (uma coisa material).

6. O cinema como separação

Glass, the materialization of the aura once ascribed to sacred people and objects, seals a sort of visual pact with the spectator, an exchange treaty whereby the viewer agrees to sacrifice proximity and potential tactility for the pleasure of ocular astonishment.

Celeste Olalquiaga, «The cabinet of Baron de la Mosson»

Tanto as salas de museu como a de cinema são lugares fechados, de recorte delimitado no interior de um edifício. Espaços públicos, de uso colectivo, o seu acesso está sujeito a regras próprias: horários pré-definidos de visita ou das sessões, compra de um bilhete, contenção da voz e dos movimentos. Estão de alguma maneira isolados do resto do mundo, estabelecendo-se uma fronteira clara entre o dentro e o fora. Ao entrar, é-se *separado* do exterior, tem lugar uma interrupção. Ir ver um filme ou uma exposição rompe com o tempo tradicional e com o quotidiano; cinema e museu constituem-se como refúgios do mundo onde se está confortavelmente protegido da chuva, do frio e do calor, de acontecimentos imprevisíveis; se não houver acesso à luz do dia, perde-se até noção das horas.

Mas o que interessa aqui sobretudo é outro tipo de separação: a que é estabelecida na relação com os objectos expostos ou o filme projectado, pensando que o acto de olhar implica sempre dois termos, e uma distância entre eles. Museu e cinema apresentam-nos coisas das quais estamos separados, embora de maneiras diferentes; elas são indiferentes à nossa presença, e nós não interferimos na sua existência.

Aura, distância e proximidade

Embora Walter Benjamin não se refira especificamente ao museu, «The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility» (1955, para a terceira versão) pode ajudar a navegar estas questões.

Os museus colocam-nos em presença das obras, trazem o aqui e agora e a existência única de cada objecto, que carrega a própria história nas suas propriedades materiais, que podem ser analisadas — é aquilo a que Benjamin chama a autenticidade do original. Por outro lado, a tecnologia de reprodutibilidade, que está inscrita de origem no cinema, substitui esta existência única por uma existência massificada, com a vantagem de que uma cópia pode ser colocada em situações que o original não alcança (Benjamin 2006b, 253-4).

Um traço fundamental da era da reprodução mecânica é a decadência da aura,³³ que Benjamin define aqui, numa formulação célebre, como «a aparição única de uma distância, por mais próxima que esteja» (255). Esclarece mais à frente o sentido da afirmação: a proximidade física que podemos ter em relação a uma obra, à sua matéria, não enfraquece esta distância, pois trata-se de uma distância essencial, ligada ao valor de culto (que se opõe ao valor de exposição; certas imagens de culto são mantidas fora da vista, ou só mostradas em ocasiões especiais). E se as primeiras obras de arte serviam uma função mágica ou religiosa, este lado ritualístico não desapareceu completamente do domínio da arte (pense-se por exemplo no culto da beleza).

A definição de aura ajuda a ter em mente que os termos «distância» e «proximidade» não devem ser tomados apenas fisicamente. No museu, estamos em presença dos objectos: eles encontram-se mesmo ali, na sua materialidade, ao alcance da mão. No entanto, há uma série de procedimentos instituídos — pedestais, vitrines, barreiras, avisos, guardas, alarmes, etc. — que impõem a injunção «não tocar!». (Mesmo quando os objectos são manuseados, durante a montagem de uma exposição ou um restauro, são-no com extremo cuidado.) E pode-se ler aqui não só a execução de medidas necessárias de segurança e protecção, mas também a literalização de uma outra distância, um lembrete de que estes objectos não fazem parte da nossa vida: é o que faz Georges Duthuit, num excerto já citado de *Le Musée imaginable*, quando diz que os objectos do museu «estão *longe*. Daquilo através do qual tocamos e somos tocados — a nossa sensibilidade». (Duthuit 1956, I 13)

³³ Benjamin associa o declínio da aura aos seguintes fenómenos: «o desejo das massas dos dias de hoje de se 'aproximarem' das coisas espacialmente e humanamente, e a sua preocupação igualmente apaixonada com superar o carácter único de cada coisa ao assimilá-la enquanto reprodução. A cada dia torna-se mais forte a ânsia de ter acesso a um objecto de muito perto.» (Benjamin 2006b, 255) No primeiro capítulo, sobre o cinema como museu imaginário, citámos Benjamin quando se referia à reprodução mecânica enquanto técnica de diminuição que permitia a assimilação, o controlo. Aqui, não podemos deixar de pensar como a tecnologia de reprodução incorporada nos *smartphones* constitui a concretização derradeira deste «de muito perto»: cada pessoa possui o seu próprio aparelho individual, do tamanho da mão, que lhe permite transformar cada objecto ou experiência única e irrepetível numa imagem revisitável, arquivada numa *timeline* onde tudo se assemelha.

«Não se sabe o que querem dizer»

A separação pode ter a ver com um afastamento geográfico e temporal, com a ausência de fontes históricas, com uma articulação com o sagrado que hoje nos é estranha. Pelo menos em parte, pode tratar-se de um problema de desconhecimento, que torna os objectos enigmáticos. Mas não é tão simples quanto isso. Uma cena descrita no romance *Palomar* (1983), de Italo Calvino: numa visita às ruínas de Tula, no México, o senhor Palomar é conduzido por um amigo culto e eloquente, conhecedor das civilizações pré-colombianas, que conta as lendas de Quetzalcoatl, explica os significados das figuras, desdobrando-se em alegorias e reflexões. Em contraste, Calvino apresenta-nos uma turma guiada por um professor:

Sobem os altos degraus da pirâmide, detêm-se sob as colunas, o professor diz a que civilização pertencem, a que século, em que pedra estão esculpidas, e em seguida conclui: «Não se sabe o que querem dizer» e o grupo de alunos desce atrás dele. Ao pé de cada estátua, ao pé de cada figura esculpida sobre um baixo-relevo ou sobre uma coluna, o professor fornece alguns dados factuais e acrescenta invariavelmente: «Não se sabe o que querem dizer.» (Calvino 2001, 104)

Há ainda um outro dado: a turma de estudantes e o seu professor, com «feições de índio», são apresentados como «provavelmente descendentes dos construtores daqueles templos» (104). Essa linhagem não lhes garante a superação da distância, mas talvez os torne mais aptos a aceitar a sua incompreensão, o facto de as estátuas serem mudas. Há uma espécie de consciência de que o conhecimento não permite transpor o abismo entre quem olha e a coisa olhada.

O paradoxo do museu

Maurice Blanchot, no texto «Le mal du musée» (1957) — «mal» como na expressão «*mal de montagne*», mal-estar, doença — desenvolve um raciocínio semelhante a propósito da reprodução e transmissibilidade de obras literárias como a *Ilíada* ou *A Divina Comédia*, e que se poderia também aplicar a objectos em museus:

Nous savons que ces œuvres, même transmises sans erreur, nous échappent et nous sont rendues étrangères par la lecture qui nous les rend accessibles. Tous nous en sépare, les dieux, le monde, la langue, ce que nous savons et ce que nous ignorons, mais surtout notre savoir: notre savoir d'Homère et nos connaissances toujours plus précises de ce que nous rapportons à la civilisation d'Homère. Ici, la familiarité ne réussit qu'à rendre inaperçue (...) cette étrangeté des livres. (Blanchot 1971, 53)

Para além dos perigos da familiaridade, retenha-se de Blanchot a estranheza inescapável de todas as obras e, sobretudo, uma tensão que parece particularmente certa para pensar na exposição de objectos num contexto museal: o museu é ao mesmo tempo aquilo que permite e que impede o acesso a esses objectos expostos. Poder-se-ia chamar a isto o paradoxo do museu. De um certo ponto de vista, parece que tudo no museu está contra o museu, ou seja, aumenta a distância: as visitas organizadas, as multidões, a parafernália pedagógica, o peso opressivo da alta cultura e da autoridade, a propaganda ideológica, o excesso de obras expostas, os horários e as interdições.

La notion entière sur laquelle est fondée l'idée de musée — une exposition collective destinée à un public collectif — doit être sapée, chassée, détruite pour que l'expérience que constitue la visite d'un musée ait un sens qui transcende le simple tourisme. Pour qu'un musée devienne le lieu d'une révélation, l'idée même de musée doit être contestée. (Manguel 2000, 198)

Quoi qu'il en soit (...) une visite du Louvre peut constituer un voyage personnel et une définition de soi, et le rapport qui s'établit entre un visiteur en particulier et un tableau en particulier peut être celui de Robinson Crusoé avec l'île déserte qu'il doit subir et pourtant habiter — avec tous ses mystères, ses dangers, ses difficultés, ses inépuisables merveilles. (199)

Nestes dois pequenos excertos retirados do capítulo «Œufs de dragon et plumes de phénix», incluído em *Dans la forêt du miroir* (1998), Alberto Manguel torna claro que, se o museu convida ao institucional e ao grupo (ao turismo, na pior das hipóteses), a comunicação com uma obra, a emoção, a apreciação estética (a revelação, na melhor das hipóteses) são acontecimentos solitários. Toda a visita só pode ser verdadeira se for individual, e são imprevisíveis as circunstâncias em que isso acontecerá: é essa a coisa que não se pode programar.

Disponibilidade, distração e concentração

No museu, o visitante tem de conquistar a sua própria disponibilidade; é uma ideia que Maurice Blanchot e Alberto Manguel formulam em termos parecidos: «Sabemos (...) que nenhuma obra, ainda que literária, ainda que o mais contemporânea possível, está à nossa disposição, uma vez que nós é que nos devemos tornar disponíveis para ela.» (Blanchot 1971, 53); «Não é museu que deve ser acessível ao maravilhamento; (...) o público deve tornar-se acessível (...) enquanto colecção heterogénea de indivíduos trazendo para as salas etiquetadas do museu os seus desejos específicos.» (Manguel 2000, 200)

Os objectos dos museus não podem (por regra) ser tocados pelos visitantes. Mas, ao contrário do que diz Georges Duthuit, podemos *apesar de tudo* ser tocados por eles, na nossa sensibilidade — esse é, aliás, um dos *topoi* das cenas de museus em filmes, que serão analisadas na segunda parte desta tese —, e ao serem contemplados eles passam a fazer parte do nosso imaginário, entram em diálogo com a nossa vida, fazendo-nos ver o mundo de determinada maneira, às vezes até como pela primeira vez. Nesse sentido, a separação de que se falou no início em relação ao mundo exterior, o silêncio, o recolhimento e a atmosfera reverente que caracterizam o ambiente do museu são também o que propicia a concentração e o encontro com as obras — e com o mundo.

Como pensar este estado de espírito no caso do cinema? Aí, a disponibilidade parece dada à partida, pela disposição com que o espectador vai ao cinema (uma espécie de lazer do corpo, uma abertura) e pelo dispositivo da sala, anónimo e íntimo ao mesmo tempo. No conjunto de pessoas reunido quase arbitrariamente na mesma sala, há um elo que se estabelece entre o filme e cada um dos espectadores. Mas a concentração que se produz nesses espectadores é de um tipo diferente. De novo Walter Benjamin em «The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility»:

Distraction and concentration [*Zerstreuung und Sammlung*] form an antithesis, which may be formulated as follows. A person who concentrates before a work of art is absorbed by it; he enters into the work, just as, according to legend, a Chinese painter entered his completed painting while beholding it. By contrast, the distracted masses absorb the work into themselves. (Benjamin 2006b, 268)

Reception in distraction — the sort of reception which is increasingly noticeable in all areas of art and is a symptom of profound changes in apperception — finds in film its true training ground. (269)

Benjamin descreve duas formas antitéticas de anulação da distância, que correspondem a duas versões da absorção: numa é o visitante que entra no quadro (ser absorvido), noutra é o filme que entra no espectador (absorver). Curiosamente, invertendo a gramática da voz activa e da voz passiva de «absorver», é à primeira que se dá uma conotação activa, visto que estar concentrado é um acto intencional, e um acontecimento individual. A segunda, pelo contrário, seria um fenómeno passivo, pois a distração é um modo de recepção quase involuntário, e constitui um fenómeno de massas — Benjamin constata aqui uma mudança de paradigma na percepção humana.

Apesar da inteligência da oposição benjaminiana, não deixa de haver um fenómeno misto de concentração e de absorção no cinema, que ocorre não graças a um esforço do espectador, mas à força do dispositivo da sala. Analisemo-lo então com mais detalhe.

Ficar colado ao ecrã

No cinema, estamos separados do ecrã. Ao contrário do que acontece magicamente em *Purple Rose of Cairo* (Woody Allen, 1986) ou *Last Action Hero* (John McTiernan, 1993), se o atravessássemos não poderíamos aceder ao que lá é projectado, tocar e cheirar os objectos, falar com os actores, mudar o curso dos acontecimentos³⁴ — só conseguiríamos danificar a tela e interromper a projecção. Mas a capacidade de mergulhar metaforicamente dentro de um filme não é impedida pela distância física, real, e a caixa negra da sala de cinema é comumente descrita como um espaço imersivo, que envolve o espectador.

Vários factores contribuem para esta sensação: o tamanho do ecrã e a escala das figuras humanas aí projectadas que se tornam literalmente *bigger than life*, os sistemas de som *surround*, num volume mais alto que na vida real, ambos produzindo um efeito de aumento, inundando os sentidos. Se nos sentarmos nas primeiras filas, não temos sequer a noção dos limites do enquadramento da projecção, deixa de haver um exterior, estamos como que dentro do ecrã. É muito diferente vermos um filme num computador, na televisão ou no *tablet*, rodeados da nossa vida quotidiana, potencialmente interrompidos a qualquer minuto; o dispositivo ritualizado da sala de cinema tem a capacidade espantosa de, no tempo que dura um filme, captar a nossa atenção exclusiva, como se não fosse possível desviar o olhar.

No escuro e sem objectos familiares, sem tarefas mundanas nem conversas que nos distraiam, estamos isolados do mundo lá fora por uma porta ou cortina espessa. O espectador de cinema é também convidado a uma espécie de esquecimento dos corpos que o rodeiam e até do próprio corpo: imóvel, concentrado apenas na visão e na audição, sentado ou reclinado na sua poltrona. Quando vamos ao cinema somos absorvidos pelos acontecimentos que se desenrolam na tela; por duas horas, esquecemos as obrigações e problemas: a sala de cinema como lugar de evasão, de perda de si, em que o real é substituído por um outro espaço e tempo imaginários. Prova disso é o choque que sofremos

³⁴ Note-se que, nestes dois filmes, no final tudo se resolve: não necessariamente no sentido de um final feliz (que não ocorre em *Purple Rose of Cairo*), mas no sentido em que os dois mundos retomam a sua integridade. A ordem, ou seja, a separação entre realidade e filme, é restabelecida, com cada um no seu lugar, e a permeabilidade foi apenas temporária.

quando as luzes se acendem e somos obrigados a sair para o exterior. No pequeno texto «En sortant du cinéma», Roland Barthes abre com uma descrição do estado mole e sonolento, como o de quem sai de uma hipnose, do espectador depois do filme. E diz mais à frente:

Dans la salle de cinéma, si loin que je sois placé, je colle mon nez, jusqu'à l'écraser, au miroir de l'écran, à cet «autre» imaginaire à qui je m'identifie narcissiquement (on dit que les spectateurs qui choisissent de se placer le plus près possible de l'écran sont les enfants et les cinéphiles): l'image me captive, me capture, je colle à la représentation, et c'est cette colle qui fonde la *naturalité* (la pseudo-nature) de la scène filmée (colle préparée avec tous les ingrédients de la «technique») (...). (Barthes 1975, 106)

Este ficar colado à representação significa deixar-se levar pelo logro ilusionista da imagem cinematográfica — «A imagem filmica (incluindo o som), é o quê? Um *logro*. (...) [P]recipito-me sobre ela como um animal sobre o pedaço de pano 'semelhante' que lhe estendem» (106) — mas também tem o sentido mais literal de colar o nariz ao ecrã, desejo de anular qualquer afastamento, como se pudéssemos entrar no filme. O esforço por entender o fascínio da experiência da sala de cinema passa por termos que expressam proximidade e distância, e Barthes conclui o texto propondo uma outra maneira de ir ao cinema, que escapa quer à sideração narcísica da identificação com o ecrã, quer ao distanciamento crítico de inspiração brechtinana: deixando-se fascinar duas vezes, pela imagem e pelo que a rodeia ou excede — «o grão do som, o escuro, a massa obscura dos outros corpos, os raios de luz, a entrada, a saída» (106) —, ficando hipnotizado por uma distância que não é intelectual mas sim amorosa, erotizada.

Goodbye, Dragon Inn

Goodbye, Dragon Inn (2003), de Tsai Ming-liang, parece realizado sob a égide de um fascínio — amoroso e melancólico — tanto pela imagem cinematográfica como por tudo o que a envolve numa projecção em sala. O filme decorre inteiramente num grande cinema decadente nos arredores de Taipei. Um cartaz à porta, que só se vê no fim, anuncia o seu fecho temporário, eufemismo para definitivo; o final de uma era. Só que o «adeus» do título internacional não é à sala de cinema, mas ao filme que está a ser exibido, e cuja projecção se vai desenrolando a par e passo com o filme de Tsai: *Dragon Inn*, um clássico de artes marciais realizado em 1967, por King Hu. E dois dos pouquíssimos espectadores da sessão, dois homens de meia-idade, vêm-se despedir do filme de uma maneira muito especial, percebemos mais tarde: eles são Miao Tien, com quem Tsai trabalha regularmente, e Chen

Shih. Ambos foram actores do *Dragon Inn* da década de 60, e agora assistem às suas façanhas de juventude projectadas na tela.

Falou-se acima da sala de cinema (ou de museu) como interrupção do quotidiano. Apesar de tentadora, esta ideia também é simplista, e *Goodbye, Dragon Inn* desmancha as oposições demasiado arrumadas, mostrando uma permeabilidade entre cinema e vida, reflectindo sobre a distância entre o ecrã e o mundo. Por um lado, há um jogo ou diálogo entre o que se desenrola na tela e na sala.³⁵ Por outro lado, Tsai figura uma situação-cinema em que os acontecimentos e as pessoas presentes na sessão competem com o que decorre no ecrã pela atenção de um espectador em particular, o turista japonês (Kiyonobu Mitamura) que entra sem pagar no cinema, distraíndo-o da distracção: um par de raparigas que remexem um saco de comida e emitem ruídos desagradáveis; o homem na fila de trás que estende os pés descalços mesmo ao lado da cara dele; o momento de reconhecimento ou tentativa de sedução de Chen Shih por parte do japonês, que vai sentar-se ao seu lado; a mulher de batom que deixa cair o sapato. Afinal, os espectadores de cinema não são ilhas.

Esta personagem do japonês vai circulando por várias cadeiras da sala, e também pelo resto do edifício do cinema, por onde também acompanhamos o projeccionista (Lee Kang-sheng) e a rapariga da bilheteira/gerente, que é coxa (Chen Shiang-chyi). E vamos sentindo, numa relação não só visual mas física, que tem a ver com a duração, que os corredores e escadas, o armazém, a bilheteira, as casas de banho, a cabine de projecção, o espaço por trás do ecrã, tudo isso faz parte não só daquele cinema em Taipei, mas também do próprio cinema, enquanto experiência, enquanto história.

Goodbye, Dragon Inn é claramente um filme para ser visto em sala, e não só pelas razões habituais em Tsai Ming-liang (a duração longa dos planos, o cuidado com a luz, a composição em plano geral). É que está pensado para acontecer no ecrã (onde os acontecimentos estão fixados) e também na sala de cinema (onde os acontecimentos são imprevisíveis). Quando o vemos projectado, ganha-se por vezes uma sensação de contiguidade entre os dois espaços, como se as filas de cadeiras do cinema de Taipei prolongassem as nossas, como se pudéssemos encontrar uma daquelas personagens à saída: não se trata tanto de *mise-en-abîme* como de derreter as costuras do ecrã, criando um

³⁵ Como explica Tsai Ming-liang numa entrevista de 2004 à *Reverse Shot*: «Portanto na cena em que Chen Shiang-chyi e a espadachim partilham um olhar mútuo, estou a tentar mostrar que os filmes podem servir como uma força mutuamente encorajadora. Neste caso, instando Chen Shiang-chyi a continuar. Ela tem uma tarefa difícil — percorrer o longo corredor e entregar o pão. A personagem japonesa no meu filme está numa demanda. Vai entrar num espaço desconhecido cheio de perigos possíveis, tal como os espadachins. E os dois actores mais velhos, Chen Shih e Miao Tien, que aparecem em ambos os filmes, estão numa posição muito interessante. São ambos observadores objectivos, mas estão a ser observados.» (Tsai 2004)

mundo partilhado. E quase no final, quando a câmara é colocada junto à tela, virada para a plateia, num longuíssimo plano em que Chen Shiang-chyi limpa a sala já vazia, há um efeito de espelho, como se aquele fosse o futuro da sala onde estamos — quando o filme acabar, quando o cinema acabar.

Cigarette Burns

Cigarette Burns (2005), de John Carpenter, oitavo episódio da série *Masters of Horror*, fornece uma versão diferente do meta-cinematográfico e também do fim de um certo cinema. Como ponto de partida, Kirby Sweetman (Norman Reedus), dono de um cinema, é contratado por um colecionador cinéfilo milionário chamado Bellinger (Udo Kier) para encontrar o filme mítico *La Fin absolue du monde*, do realizador Hans Backovic. O filme teria sido destruído após uma única apresentação em 1971 no Festival Internacional de Cinema Fantástico de Sitges, onde enlouqueceu os seus espectadores, provocando um massacre no cinema, mas Bellinger possui informações de que a cópia ainda existe.

Durante a sua investigação, Kirby visita a certa altura um crítico, espectador dessa primeira projecção, que ficou obcecado com *La Fin absolue du monde* e procura há décadas escrever uma segunda crítica exaustiva do filme. Rodeado de pilhas com milhares de páginas desse trabalho, diz a Kirby:

We trust filmmakers. We sit in the dark, daring them to affect us, secure in the knowledge that they won't go too far. (...) Hans Backovic was a terrorist. He abused that trust we place in filmmakers. He didn't want to hurt his audience, he wanted to destroy them completely.

Os filmes têm a capacidade de nos afectarem, de nos habitarem: esse mundo imaginado de imagens, sons e histórias tem impacto na nossa vida, e isto diz respeito ao cinema como arte massificada que marca a cultura mundial — lembre-se Walter Benjamin, quando escreve que as massas absorvem o filme em si próprias. *Cigarette Burns* mostra esse poder em grau aumentado, sob o modo do horror. À medida que se aproxima da cópia de *La Fin absolue du monde*, Kirby vai mudando, sofrendo visões, interiorizando em si o filme: a cinefilia como pulsão obsessiva, demente.

Note-se que o poder desse filme mítico tem origem na realidade, nas atrocidades cometidas em frente à câmara, e numa em especial: a mutilação de um anjo cujo sangue foi derramado e as asas arrancadas. E, no final de *Cigarette Burns*, assistimos à violência sendo devolvida à realidade, dando provas de interferência mútua, quando Bellinger exhibe o filme

maldito na sua sala de cinema particular. Numa cena memorável, o milionário afirma que já não precisa de ver outros filmes: «Fiquei inspirado. Fiz o meu próprio filme.» Dito isto, abre a barriga com uma navalha e carrega os carretos do projector com as próprias tripas. O encontro fusional de Bellinger com cinema, carne feita cinema, não acontece no ecrã, mas com a película³⁶ — e só podemos imaginar que projecção resultará daí, porque até Kirby desvia o olhar.

³⁶ Como aponta Luís Miguel Oliveira em «Por onde anda John Carpenter?» (incluído no catálogo da cinemateca sobre o realizador, *Memórias de um Homem Bem Visível*), trata-se da concretização «do corolário, absurdo, insano, de uma relação física com o cinema, e que por ser física exige matéria, exige um objecto. Justamente, o objecto que já não há: os rolos de película em que *Cigarette Burns* não foi filmado nem reproduzido» (Oliveira 2008, 209). Este é o primeiro filme de Carpenter que não foi realizado em película e, como telefilme, não foi pensado para ser exibido em sala. E *Cigarette Burns* é exactamente sobre todo esse mundo ameaçado de extinção, e para o qual remete o título: as queimaduras de cigarros são marcas que anunciam ao projeccionista o fim iminente da bobine, para ter tempo de mudar para o segundo projector sem haver quebra de imagem.

7. O cinema como reconstituição

Com uma unha, o osso de um dedo, uma esquirola de crânio, um dente, por cada um, à maneira da lógica biológica de Cuvier, pode-se reconstituir o corpo inteiro do animal, mas é exactamente essa reconstituição total, tão impossível quanto inútil, que aqui se rejeita: cada particular tem valor em si próprio e é trespassado pela mesma agitação, concentra a mesma intensidade. Agora o órgão é um fenómeno total.

Filomena Molder, «A paixão de coleccionar em Walter Benjamin»

No contexto do cinema, o termo «reconstituição» é de uso corrente para ficções que decorrem nalgum momento do passado, seja a Idade Média ou os anos 50: são os chamados «filmes de época». Também é amplamente utilizado em televisão, sobretudo em documentários ou reportagens que recorrem a actores para re-encenar casos reais, em regra criminais, refazendo a sequência de acontecimentos.

No contexto do museu, há gestos que pertencem à mesma família: um diorama à escala num museu de história natural replica a três dimensões o habitat dos antepassados do homem, o quarto de dormir de um escritor importante é recriado, dando a impressão de que esteve em uso ainda há pouco. Como no cinema, trata-se de encenar ou dramatizar, produzindo portanto uma ficção, ainda que estática, com base em dados arqueológicos, hipóteses científicas, fotografias, testemunhos. Em comum com o cinema também, estes procedimentos exigem uma atenção ao detalhe e privilegiam o espectacular: para além do interesse pedagógico e científico, têm um aspecto lúdico, captando a atenção do público com um dispositivo atraente. Estas práticas, que remontam ao século XIX, têm a vantagem de produzir uma síntese do conhecimento existente, concentrando numa única representação aquilo que exigiria longas explicações. Ao mesmo tempo, ao concretizarem materialmente um mundo já desaparecido, vêm-se obrigadas a tomar decisões sobre factos que são

desconhecidos (os australopitecos tinham a pele coberta de pêlo?, os dinossauros eram esverdeados?).

Restauro, simulação, réplica

Mas, no museu, fala-se sobretudo de *restauro* para peças, ou obras arquitectónicas, que chegaram até nós incompletas ou degradadas. Em vez de recriar um mini-universo, como foi descrito acima, o que está em jogo no restauro é o confronto com a perda ou a ruína. Esta prática teve a sua evolução histórica: se no passado restaurar (um edifício, uma pintura, uma escultura) poderia querer dizer reconstruir as partes em falta recorrendo a uma hipótese do estilo original, desde o final do século XX que o objectivo das práticas de restauro é acima de tudo consolidar, procurando a valorização das obras e a sua transmissão para o futuro. O restauro distingue-se explicitamente da reconstituição e é associado à conservação — fala-se actualmente de conservadores-restauradores, e do ramo de conhecimento da conservação e restauro.

Nesta acepção contemporânea, utilizam-se sempre que possível técnicas inócuas e reversíveis — por exemplo, vernizes coloridos que podem ser removidos de pinturas, aguarelas que são aplicadas a estragos em frescos. Esta tendência provém da consciência de que, por mais completa que seja a documentação disponível, é impossível devolver objectos ao seu estado original, e também da noção de que, nas operações de restauro, há camadas que se acumulam: os restauros tornam-se parte da história dos objectos, da sua pegada. A este respeito, no seu livro incontornável para a disciplina, *Teoria do Restauro* (1963), Cesare Brandi distingue por exemplo o acto de acrescentar (que enxerta, mas não remodela) do acto de refazer, que promove uma indistinção entre o novo e o velho, correspondendo a uma falsificação histórica inadmissível (Brandi 2006, 46-47).

Com o avanço da tecnologia, torna-se possível dar a ver como seria o objecto completo sem a necessidade de intervir na sua matéria. A realidade aumentada permite visualizar num *tablet* a reconstrução de uma estátua mutilada; graças a uma projecção holográfica 3D, com lasers, recriam-se as partes em falta de um sarcófago; uma projecção calibrada pixel a pixel sobre um quadro aproxima as cores desbotadas da sua aparência inicial. Já não se trata aqui de restauro, mas de um tipo de reconstituição que não pertence ao mundo real, e sim ao virtual; entrámos no terreno da simulação.

No caso de obras que se encontrem tão degradadas que a exposição constitua um risco para a sua durabilidade, realizam-se por vezes réplicas, devidamente assinaladas

enquanto tal, em substituição dos originais — também se pode chamar reconstituições a estas formas plásticas autónomas. Nos últimos anos, como descreve Marie-Hélène Breuil no seu artigo «Replace or remake? Considérations sur la notion de ‘remake’ en conservation-restauration» (2013), tem-se também assistido ao uso do termo «*remake*» nos debates sobre conservação: usando materiais novos, um objecto é refeito pelo artista (ou por alguém com a sua aprovação), o que lhe confere um estatuto de autenticidade e não de cópia, mas não deixando de o situar numa zona ambígua.

Relação passado/presente, fragmento/todo

Em museologia, o conceito de reconstituição, em sentido lato, é lugar de polémicas, debates e práticas divergentes. Coloca problemas complexos e concretos, que exigem decisões: como assinalar as lacunas numa estátua que foi encontrada em pedaços e depois recomposta?, deve-se devolver a um quadro as suas cores ‘originais’, retirando a patina que se acumulou com o tempo?, será legítimo reverter uma operação de restauro feita no século XVI? Não se trata apenas de questões práticas; cada caso exige uma análise crítica, convocando diversas disciplinas e saberes, accionando não só a relação passado/presente, mas também a relação fragmento/todo.

Quando se decide não reconstituir ou refazer, trata-se de entender o objecto exposto como uma integralidade, independentemente do seu estado: «a obra de arte, não sendo constituída de partes, ainda que fisicamente fragmentada, deverá continuar a subsistir *potencialmente* como um *todo* em cada um dos seus fragmentos.» (Brandi 2006, 16) Quando um objecto é arrancado ao contexto vivo onde se encontrava, trata-se também de renunciar à ilusão de que é possível colmatar o abismo entre o outrora e o agora, assumindo antes as marcas do tempo (catástrofe, abandono, desgaste natural). E esta reflexão também pode ser reclamada pelo próprio edifício do museu. É que, para além dos espaços que foram construídos expressamente para acolher uma série de objectos e dos edifícios que possuem o seu próprio passado (eventualmente relacionado com aquilo que se expõe no seu interior, como na Galleria degli Uffizi), e até um interesse arquitectónico e histórico que justifique por si só a visita, existe um outro tipo de museu, que seria classificado como ruína no sentido em que deixou de desempenhar a função para a qual foi concebido ou utilizado: está desactivado. Importa neste caso não só a colecção reunida como o próprio espaço, o que nele aconteceu, a memória que se encontra nele inscrita.

Fora-de-campo; visível e invisível cinematográfico

Transportando este problema para o território do cinema, impõe-se a introdução do conceito de fora-de-campo. Em *Image-Mouvement* (1983), Gilles Deleuze distingue entre dois tipos de fora-de-campo,³⁷ o relativo e o absoluto. O relativo constitui um 'ao lado' da mesma natureza que o campo, e pode ser visto no momento seguinte; esse campo suscita então um novo fora-de-campo relativo, e por aí adiante (o exemplo mais simples disto é o contracampo, que só está ausente temporariamente). Já o fora-de-campo absoluto remete para o Todo do universo e não é da ordem do visível, constituindo uma presença mais inquietante, um alhures mais radical, heterogéneo em relação ao campo. A relação com o fora-de-campo relativo (outros conjuntos) é actualizável, enquanto a relação com o fora-de-campo absoluto (o todo) é virtual (Deleuze 1999a, 29-32). Embora reconhecendo que a dimensão filosófica de um Todo proposta por Deleuze excede a reflexão deste trabalho, a noção de fora-de-campo absoluto é útil para uma aproximação àquilo que, num filme, é invisível.

Em *Le cinéma et la Shoah*, Jean-Michel Frodon define a arte cinematográfica como «a arte de dar a sentir e a compreender o máximo daquilo que não vemos (o mundo real, os sentimentos, as ideias, o sobrenatural, Deus...) graças ao registo daquilo que vemos.» (Frodon 2007, 20) A ideia da arte como dando a ver o invisível não é nova mas, pensando especificamente num meio que é audiovisual, não deixa de ser estranho esse primado da visão — que impregna a nossa linguagem, e que é histórico também nos estudos cinematográficos. É difícil resistir a dar prioridade à imagem em detrimento do som; Frodon tenta fazê-lo, ao falar de «sentir» e de «compreender», mas depois fecha com «aquilo que

³⁷ Deleuze situa-se aqui na continuação das reflexões de Pascal Bonitzer, apresentadas no artigo «Hors-champ» (1972) e depois retomadas no capítulo «Des hors-champs», em *Le regard e la voix* (1976). Bonitzer reconhece o mérito de Noël Burch — o primeiro a analisar de maneira dinâmica o papel do fora-de-campo no artigo «Nana ou les deux espaces» (de 1967, tendo sido retrabalhado como capítulo de *Praxis du cinéma*, de 1969), distinguindo seis segmentos do espaço-fora-de-campo e dividindo este espaço entre concreto e imaginário —, mas também aponta as insuficiências da análise de Burch. Pascal Bonitzer distingue entre um fora-de-campo contínuo ou homogéneo em relação ao campo, que o prolonga, e um fora-de-campo mais radical, que é descontínuo ou heterogéneo: trata-se de uma *outra* cena, necessariamente excluída no cinema clássico ou 'romanesco', que remete para a *produção* do filme, com os seus instrumentos técnicos de trabalho (câmara, microfone, equipa de rodagem, etc.). Jacques Aumont, Alain Bergala, Michelle Marie e Marc Vernet propõem em *L'Esthétique du film* (1983), para o distinguir, chamar «fora-de-quadro» a este tipo especial de fora-de-campo que diz apenas respeito ao espaço de produção do filme. «[E]ste termo, que tem o inconveniente de ser pouco corrente, oferece em contrapartida o interesse de se referir directamente ao quadro, ou seja, de uma assentada, a um artefacto da produção do filme — e não ao campo que, este, já está plenamente tomado pela ilusão.» (Aumont et al. 1983, 19) Paralelamente, Deleuze, colocando-se também criticamente perante as classificações de Noël Burch, retoma as conclusões de Bonitzer, levando-as mais longe e propondo uma nova terminologia: fora-de-campo relativo e absoluto, em que o segundo não se limita às ferramentas do dispositivo cinematográfico, extradiegético e invisível por definição.

vemos». Oiça-se Jacques Rancière, em «L'image intolérable», capítulo incluído em *Le spectateur émancipé*:

La représentation n'est pas l'acte de produire une forme visible, elle est l'acte de donner un équivalent, ce que la parole fait autant que la photographie. L'image n'est pas le double d'une chose. Elle est un jeu complexe de relations entre le visible et l'invisible, le visible et la parole, le dit et le non-dit. (...) Et la voix n'est pas la manifestation de l'invisible, opposé à la forme visible de l'image. Elle est elle-même prise dans le processus de construction de l'image. Elle est la voix d'un corps qui transforme un événement sensible en un autre, en s'efforçant de nous faire 'voir' ce qu'il a vu, de nous faire voir ce qu'il nous dit. (Rancière 2008, 103)

Desarrumando as equivalências «imagem = visível», «voz = invisível», Rancière ajuda a conceber a imagem de uma maneira mais complexa e completa, não como duplo, mas como modo de pôr em relação o que está presente com o que está ausente. A imagem é construída não apenas com o sentido da visão, mas também com a audição.

Filmar uma coisa sem a dar a ver

Enquadrar é uma escolha, e decidir o que se inclui equivale a decidir o que se exclui. Só que este excluído não é simplesmente qualquer coisa a descartar. Pascal Bonitzer afirma em *Le regard et la voix* que «a imagem cinematográfica é assombrada por aquilo que não se encontra nela» (Bonitzer 1976, 11) e, em *L'image-mouvement*, Gilles Deleuze defende que o fora-de-campo «reenvia àquilo que não ouvimos nem vemos, e no entanto está perfeitamente presente» (Deleuze 1999a, 28). Em *O Homem Imaginado*, João Mário Grilo faz uma análise do famoso prólogo de *M* (Fritz Lang, 1931) que vai no mesmo sentido: mostrando a mãe que espera o regresso da filha para o almoço (o relógio que dá o tempo que passa, o lugar vazio à mesa, a escada deserta do prédio onde ressoa o nome «Elsie», por quem a mãe chama sem resposta), na realidade a cena é sobre o homicídio da criança:

Assim, é verdade que nós não vemos a morte da pequena Elsie, mas não é por não a vermos que Fritz Lang não a filma. E é, precisamente, por a morte de Elsie ser o verdadeiro tema desta cena, que todos sabemos (supremo sadismo: sabemo-lo até melhor do que a própria mãe) que ela foi morta; alguns de nós seremos mesmo capazes de adivinhar como o foi (...).

Lang unifica através do cinema (...) o que vemos e o que não vemos, transformando a espera da mãe e o assassinio da filha em partes indissociáveis do *mesmo acontecimento cinematográfico*. (...) Somos cúmplices de tudo isto porque sabemos e vimos — cinematograficamente — demais.

A morte de Elsie Beckmann é, assim, exactamente o oposto de uma elipse. (Grilo 2006, 21)

Importa aqui o modo como o cinema é capaz de conter em si o que não mostra, de *unificar* o que vemos (ouvimos) e o que não vemos (não ouvimos), o campo e o fora-de-campo, como se fossem duas faces da mesma moeda: Fritz Lang filma a morte de Elsie através de uma acção paralela onde se lê a falta de Elsie; a morte não é elidida, ela constitui o reverso da espera da mãe. Como diz Grilo, é o «oposto de uma elipse» porque não se salta esse momento no tempo, dá-se exactamente *esse* momento no tempo, mas noutro lugar: o lugar onde Elsie deveria estar, o da normalidade quotidiana, que passa a marcar a anormalidade, a certeza do assassinio.

A aparente contradição de não se ver uma coisa mas apesar disso ela ser filmada surge como uma versão da formulação deleuziana que descreve a capacidade de tornar essa coisa presente apesar da sua ausência na imagem e no som. Quando Rancière fala de «fazer 'ver'» (por via do som, da imagem, da conjugação dos dois) aquilo que foi visto ou ouvido por outro, as aspas assinalam este outro tipo de visão, a que João Mário Grilo chama «ver cinematograficamente». O acontecimento torna-se presente então na *imaginação* do espectador: que sabe, ou pelo menos é capaz de adivinhar.

Cinema e campos de extermínio

Não é coincidência que tanto a citação de Jean-Michel Frodon como a de Jacques Rancière tenham sido retiradas de dois textos que falam dos campos de extermínio nazis e da sua representação. Em primeiro lugar, porque a questão do invisível pode ser colocada na vizinhança da questão do *irrepresentável*, surgindo acompanhada de outros absolutos (infigurável, intolerável, inimaginável) que continuam hoje em dia a suscitar o debate: o horror e a experiência-limite da Shoah estariam para lá do representável, discussão que é enquadrada em termos morais. Em segundo lugar, pelo facto de a *Endlösung* nazi consistir numa dupla destruição, dos judeus e dos vestígios dessa destruição, isto é, numa vontade de *invisibilidade*.³⁸ Se o cinema é a arte do século XX — e a passagem para o cinema moderno coincide com o fim da Segunda Guerra Mundial, que trouxe a descoberta dos campos — cinema e campos estão então ligados por mais do que a sua contemporaneidade. Como defende Frodon, «A Shoah é uma tragédia da humanidade na sua relação com o visível, é a este título que diz respeito de modo fundamental ao cinema» (Frodon 2007: 13).

³⁸ A historiadora Sylvie Lindeperg — em «*Nuit et Brouillard: l'invention d'un regard*», incluído em *Le cinéma et la Shoah* (Frodon, 2007) — decompõe esta vontade de invisibilidade em vários movimentos: manipulação da linguagem, interdição de registos visuais, eliminação dos cadáveres e eliminação do próprio dispositivo de aniquilamento.

A especificidade do cinema face às outras artes neste contexto é apresentada de outra maneira em 1995 por Jean-Luc Godard em «Le cinéma n'a pas su remplir son rôle»: não cumpriu o seu dever porque não filmou os campos de concentração.³⁹ No mesmo ano, Godard escreve «Lettre à un ami américain» ao presidente da New York Film Critics Circle, recusando a atribuição de um prémio de carreira e justificando a sua decisão com uma lista de nove tarefas de que não tinha sido capaz, «ao longo de toda a sua carreira de 'movie maker/goer'», à cabeça das quais estava o fracasso em «impedir o Sr. Spielberg de reconstruir Auschwitz» (Godard 1998, 334). O cinema acumularia assim duas faltas: uma por omissão, não tendo dado a ver os campos de concentração tal como eles foram, outra por acção, tendo filmado os campos tal como eles não foram, reconstituídos. Se a primeira aponta para o cinema enquanto documento e memória, a segunda refere-se a um gesto ficcional.

Estas duas *boutades* de Godard tornam mais claro que para o cinema — como para o museu — a reconstituição se coloca enquanto problema não só estético e científico mas também ético, e que tem origem numa ausência: está em causa a procura de uma forma, documental ou ficcional, para um acontecimento que não foi registado, ou que só foi registado do lado das autoridades;⁴⁰ do qual não há imagens, ou há apenas imagens insuficientes. Em qualquer dos casos, a reconstituição cinematográfica lida com questões semelhantes à museológica no sentido em que ambas convocam uma articulação entre o visível e o invisível, e uma decisão quanto a limites: onde acaba o restauro e começa a reconstrução, quando é que é legítimo abolir um lapso de tempo, em que situações se devem usar arquivos ou não, o que mostrar ou não mostrar. E essa tarefa pode ser transferida em

³⁹ Entrevista conduzida por Jean-Pierre Lavoignat e Christophe d'Yvoire para a *Studio*, onde Godard diz: «Ingenuamente, acreditámos que a Nouvelle Vague seria um começo, uma revolução. Ora já era tarde demais. Tudo estava terminado. A conclusão deu-se no momento em que não se filmaram os campos de concentração. Nesse instante, o cinema faltou totalmente ao seu dever. Houve seis milhões de pessoas mortas ou gaseadas, principalmente judeus, e o cinema não estava lá. E no entanto, do *Ditador à Regra do Jogo*, tinha anunciado todos os dramas. Ao não filmar os campos de concentração, o cinema demitiu-se totalmente. É como a parábola do servo bom, que morreu por não ser utilizado. Eu não sou pessimista. Digo apenas que há coisas que só poderiam ter sido feitas pelo cinema — e não pelo romance, nem pela pintura, nem pela música — e que não foram feitas.» (Godard 1998, 336)

⁴⁰ A este respeito, Serge Daney no artigo «Um túmulo para o olho (Pedagogia straubiana)», de 1975: «No pequeno filme dos Straub intitulado *Einleitung*, aparece a imagem dos Communards metidos em caixões e a dos B-52 a descolar. Não se trata, certamente, de imagens neutras. Não servem apenas para identificar aquele corpo, aquela bomba. Dizem-nos também — quer queiramos quer não — que a câmara era americana, estava do mesmo lado que os bombardeiros, tal como o fotógrafo estava do lado do Sr. Thiers. A não-neutralidade destas imagens não consiste só no facto de nos porem na presença de qualquer coisa horrível, mas de serem imagens para as quais não existe contracampo, contraprova, outra imagem, positiva: a fotografia tirada pelos Communards ou o B-52 visto de baixo, do campo bombardeado, ou seja, o impossível.» (Daney 2015, 77)

maior ou menor grau para o espectador ou visitante, que reconstitui à sua maneira a ligação entre o visível e o invisível.

Pasażerka

Pasażerka [Passageira] (Andrzej Munk, 1963) baseia-se numa peça radiofónica escrita em 1959 por Zofia Posmysz, uma sobrevivente dos campos, onde Munk vai buscar o fio narrativo: cerca de quinze anos depois do fim da Segunda Guerra Mundial, Liza (Aleksandra Slaska), uma ex-guarda em Auschwitz-Birkenau, viaja num cruzeiro com o marido, que ignora o seu passado; a bordo, reconhece ou pensa reconhecer uma ex-prisioneira, Marta (Anna Ciepielewska); essa visão desencadeia em Liza duas versões da sua estadia no campo de concentração, uma que conta ao marido e outra que confessa a si própria.

Na primeira versão (cerca de 9 minutos, só com voz *off*), revela que não foi prisioneira e sim guarda (*Aufseherin*), mas que se limitou a cumprir o seu dever, infligindo o mínimo de sofrimento possível; Marta era sua protegida. A segunda versão dos acontecimentos, em que Liza é caracterizada de maneira menos edificante, constitui o corpo central do filme (quase dois terços da sua duração total), numa secção narrativa sem interrupções. A existência de uma segunda versão que corrige a primeira introduz a possibilidade de uma terceira versão que corrigisse a segunda (talvez uma versão que Liza não é capaz de confessar nem a si própria), abrindo-se uma brecha de dúvida na nossa confiança na narradora; a relação entre palavra e imagem não é transparente, mas sim de tensão.

Além disso, atravessa o filme inteiro um trabalho de composição que coloca fora do campo de visão do espectador as atrocidades do quotidiano nos campos. A acção de *Pasażerka* decorre num armazém onde são organizadas as pilhas de objectos que pertenciam aos prisioneiros, apontando para os proprietários sem os mostrar; das câmaras de gás vemos o imediatamente antes (um grupo de crianças dirige-se à porta dos duches) e a acção paralela no exterior, que consiste em colocar as latas de Zyklon B nos recipientes; dos crematórios temos acesso apenas ao fumo; das execuções não se vêem os cadáveres mas sim os seus vestígios e o modo de os eliminar (varrer a areia e regar com uma mangueira o muro dos fuzilamentos). Por vezes, trata-se não só de evitar as imagens mais brutais mas também de inscrever a violência num regime que é da ordem da normalidade e mesmo da insignificância. Veja-se o plano em que a superior de Liza a congratula pela promoção certa que a espera, oferecendo-lhe um rebuçado e depois saindo pela esquerda. É só pelo

chaphinar de passos na lama que nos apercebemos de uma cena de espancamento que tem lugar no extremo esquerdo da imagem; a câmara re-enquadra logo a seguir, escondendo-a; o fundo está desfocado. A câmara passa ao lado da brutalidade que a rodeia, tal como Liza: as preocupações que ocupam a *Aufseherin* são outras, banais; tira o chapéu que a incomoda e sacode a cabeça.

É que as cenas de *Pasażerka* que decorrem nos campos não constituem um simples *flashback*. *Pasażerka* leva a cabo, de facto, uma reconstituição de Auschwitz (o lugar transforma-se em *décor*,⁴¹ os objectos em adereços, as acções em representações), mas isso é-nos mostrado de um ponto de vista parcial, incompleto: enquanto ficção de uma carcereira, reconstituição da sua memória. O contracampo, a perspectiva de prisioneira, não é figurado: a suposta Marta que entra a bordo do cruzeiro constitui uma figura muda, que não oferece a sua versão — é um fantasma.

Temos assim, enquanto espectadores, a consciência de que há uma falta que não nos é dada a ver; qualquer coisa que excede o enquadramento e até a figuração — veja-se o plano da carroça de onde transborda o braço de um cadáver, que é posto para dentro com auxílio de um pau, como se fosse um erro na encenação, que deve ser corrigido (o gesto do Kapo, ao reposicionar o braço, duplica o gesto do realizador).

Não reconstruir

Andrzej Munk morreu num acidente em 1961, antes do final das filmagens, e o filme só foi completado em 1963, por uma equipa que incluiu no total nove pessoas, das quais se destacam Witold Lesiewicz (montagem final) e Wiktor Woroszyński (comentário *off*).

Se as sequências que decorriam no passado dos campos estavam quase integralmente filmadas, para as sequências no presente da viagem de cruzeiro tinham sido realizadas algumas experiências cujos resultados se mostraram insatisfatórios para Munk, e que obrigariam eventualmente a repensar a estrutura de *Pasażerka*. Ou seja, não só as filmagens a bordo do navio não eram utilizáveis tal qual estavam, como a relação entre os dois tempos não estava resolvida.

A solução que os colaboradores de Munk encontraram para estes problemas passou por inscrever em *Pasażerka* as marcas do seu próprio ‘inacabamento’: todo o filme é colocado sob o signo da morte de Munk, iniciando-se com uma voz *off* masculina que pronuncia um epitáfio e uma declaração de intenções. Nesse pequeno prólogo, a equipa

⁴¹ *Pasażerka* foi de facto rodado em Auschwitz — um dos poucos filmes a receber autorização para isso, num espaço que já tinha entretanto sido convertido em museu.

enuncia as suas recusas: em dizer o que ficou por exprimir, em solucionar o que não ficou resolvido, em desenvolver o que ficou suspenso. Aquilo a que se propõem, pelo contrário, é «mostrar o que ele filmou — com todas as lacunas e expressões vagas ou ambíguas na aparência». E não se trata só de mostrar o que Munk filmou, mas de mostrar *apenas* o que Munk filmou, visto que os seus colaboradores não recorreram a materiais — imagens e diálogos — produzidos postumamente. Acrescentaram, isso sim, um som: da tal voz *off* masculina, que vai constituir uma terceira camada (e um terceiro tempo) do filme; este comentário pertence a um narrador da história que é também meta-narrador do filme, contando tanto a história da passageira Liza como a história de *Pasażerka*-filme.

Ou seja, em vez de tentar concretizar — de tentar reconstruir — o filme que Andrzej Munk teria querido fazer, a equipa que terminou *Pasażerka* optou por partilhar com o espectador o vazio irremediável deixado pela morte do realizador. Será sobretudo por isso que essa voz *off* meta-narradora, apesar de se colocar numa posição de aparente onisciência — sabe mais que o espectador, mais que o marido e quase tanto como Liza — vai perdendo essa qualidade, assinalando ao longo do filme omissões e dúvidas na história da ex-carcereira. Às ambiguidades que essa narrativa poderia manter (nomeadamente quanto ao destino de Marta), juntam-se as que o realizador não chegou a clarificar. Nesse gesto, torna-se o espectador cúmplice da dificuldade que enfrentaram os colaboradores de Munk, e a ‘imperfeição’ de *Pasażerka* passa a convidar a um trabalho da imaginação, a uma leitura dos materiais do filme.

A secção que tem lugar a bordo do navio manteve-se na montagem final, mas com uma diferença essencial que a demarca das sequências de Auschwitz:⁴² das tais experiências insatisfatórias foram guardados apenas fotogramas, imagens fixas (sobre as quais se fazem por vezes movimentos de câmara) acompanhadas por vozes *off*. Em *Pasażerka*, foram as imagens do presente que se viram transformadas em arquivo, e é perante elas que se colocam os problemas habituais do confronto com um arquivo: preencher ou não as lacunas, restituir o contexto, tentar fazer com que qualquer coisa se revele.⁴³ Na forma final que o filme assumiu, é como se o problema da representação dos campos se transferisse para a

⁴² Já estava prevista desde o início uma diferença formal entre as sequências no cruzeiro e as sequências em Auschwitz, uma vez que o passado no campo de concentração foi filmado em Cinemascope e o presente no navio em 1:33.

⁴³ Questões de documentário e ficção misturam-se também: a narrativa de Auschwitz, ao partir da descrição de Posmyśl, uma sobrevivente, dá informações sobre o funcionamento de um campo; e a narrativa do cruzeiro, completamente ficcionada, tem qualquer coisa de documentário sobre a rodagem de *Pasażerka* (o prólogo inclui fotografias durante as filmagens no navio: Munk com os actores em cadeiras de convés, Munk de megafone na mão, Munk a reflectir com a cabeça apoiada na mão e a câmara de filmar atrás).

dificuldade em dar uma forma acabada à secção do cruzeiro. Não podemos saber o que foi Auschwitz, não podemos transmitir esse conhecimento na sua totalidade; também não podemos saber como seria o filme pela mão de Munk — e *Pasażerka* funciona na aproximação destas duas insuficiências, fazendo com que a segunda fale da primeira.

SEGUNDA PARTE: O MUSEU VISTO PELO CINEMA

1. O museu como atracção

Whatever the moral claims made on behalf of photography, its main effect is to convert the world into a department store or museum-without-walls in which every subject is depreciated into an article of consumption, promoted into an item for aesthetic appreciation. Through the camera people become consumers or tourists of reality.

Susan Sontag, *On Photography*

Ao associar as palavras «museu» e «atracção», o primeiro sentido que se impõe é o do museu como atracção turística, como lugar de consumo cultural.

Uma amostra dos anos 50

Em *Three Coins in the Fountain* (Jean Negulesco, 1954), Maria Williams (Maggie McNamara) chega a Roma para passar uma temporada, juntando-se a duas outras secretárias norte-americanas, e seguimos a evolução das suas histórias amorosas. A cidade é transformada em postal ilustrado: as fontes, o Coliseu, a Praça de São Pedro, os arredores campestres pitorescos, a Villa Borghese, as vistas panorâmicas. E o museu — o Museo Nazionale — é uma das paragens obrigatórias na visita. Em conversa antes de entrarem, diz uma das amigas a Maria: «Este [museu] tem um tipo diferente de atracção.» Não se está a referir a nada que esteja em exposição, mas a um príncipe italiano, que Maria procura cativar. É que o museu está ali em parte como pretexto para Maria impressionar o príncipe com a sua sensibilidade e inteligência em questões de arte, e em parte para ajudar a compor uma ideia da cidade, vista pelos olhos de um turista.

O musical *Funny Face* (Stanley Donen, 1957) também leva três norte-americanos à Europa, onde dão largas ao seu êxtase de turistas perante as várias maravilhas parisienses. Apesar de o filme estabelecer o tempo todo uma oposição intelecto/beleza, que o amor virá resolver no final, o Louvre não surge como símbolo de cultura: a escadaria com a *Vitória de*

Samotrácia ao fundo serve de cenário para uma sessão de fotografias de moda, depois de outras sessões no Arco do Triunfo, na Gare du Nord, na Opéra Garnier, num barco no Sena junto ao Pont des Arts e na Fonte de Latona em Versalhes. É a cena famosa em que Jo (Audrey Hepburn) desce os degraus de vestido vermelho, erguendo nos braços um lenço esvoaçante que mima as asas da estátua por trás de si.

O tema da inteligência também é central em *Born Yesterday* (George Cukor, 1950), mas aqui trata-se de qualquer coisa que é conquistada pela instrução. Quando o folheto da National Gallery of Art surge juntamente com vários monumentos obrigatórios em Washington DC — o Lincoln Museum, o Thomas Jefferson Memorial, o Capitólio ou a Biblioteca do Congresso — estes lugares só secundariamente são etapas do percurso turístico pela cidade; em jogo está a educação política de Billie (Judy Hollyday), pela mão do jornalista Paul Verrall (William Holden), educação que acabará por libertar Billie do namorado, um magnata corrupto e tirânico.

Noutro musical, *On the Town* (Gene Kelly e Stanley Donen, 1949) a visita à cidade, agora Nova Iorque, é concentrada em 24 horas, o tempo que os três marinheiros têm de licença, levando ao extremo a ânsia de ver tudo. Determinados a aproveitar o dia, de guia na mão, atravessam a Ponte de Brooklyn, passam por Wall Street e por Chinatown, apreciam a Estátua da Liberdade e a *skyline*, passeiam no Parque de Washington Square, vêem as vistas do Rockefeller Center, andam no comboio El, de táxi, barco, autocarro, caleche, cavalo e bicicleta, tudo isto antes da 9h30 da manhã. Mas a cena no Museum of Anthropological History, mais longa, com direito a número musical, ocorre durante a busca da «Miss Turnstiles», o interesse amoroso de um dos protagonistas (Frank Sinatra); segue-se uma montagem rápida de outros museus nova-iorquinos onde procuram sem sucesso a rapariga.

O olhar turístico (ou não)

Estes quatro filmes, realizados num intervalo de dez anos e todos no registo da comédia romântica e/ou musical, indicam a existência de uma fórmula popular nos anos 50, como aponta Steven Jacobs em *Framing Pictures* (Jacobs 2001, 72), e que está ligada a uma massificação do turismo, já não exclusivo das elites, e à construção do lazer como uma necessidade (e marcador de *status* social). O conceito de «olhar turístico», proposto por John Urry (*The Tourist Gaze*, 1990) ajuda a situar estas representações: as personagens encontram-se por um período limitado fora do seu quotidiano, longe de casa, e procuram uma experiência memorável; durante este tempo curto, há uma maior permissibilidade na

conduta social, os códigos habituais de comportamento não se aplicam (a «licença» dos marinheiros em *On the Town*). Exerce-se um olhar que é socialmente organizado, e também colectivo: a experiência turística exige a presença de outras pessoas, que providenciam a sensação de que é ali que se deve estar (Urry 2005, 43). Os lugares de visita (típicos, tradicionais, autênticos) são escolhidos porque há uma *antecipação* por parte das personagens que lhes inspira a curiosidade, ou seja, existe uma construção prévia de uma imagem desses lugares, globalmente disseminada pelos média. Nestes quatro filmes, o museu surge sempre como um elemento numa *lista* — seja ela em papel, concreta, ou construída pela montagem — de pontos de interesse na cidade. Além disso, o olhar turístico é superficial, não problematiza, e aponta para uma experiência de *consumo*.

Outros dois filmes da mesma década, *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) e *Viaggio in Italia* (Roberto Rossellini, 1954) poderiam enquadrar-se neste modelo. Em *Vertigo*, com Scottie (James Stewart) e Madeleine (Kim Novak), fazemos um itinerário por São Francisco e arredores que, para além do museu (o Palácio da Legião de Honra), inclui a Ponte Golden Gate, o parque onde se encontra a sequóia gigante ou a Missão San Juan Bautista. *Viaggio in Italia*, pela mão de Katherine (Ingrid Bergman), leva-nos a passear por Nápoles: ao Museo Archeologico Nazionale, às grutas da Sibila, às ruínas do Templo de Apolo, ao Vesúvio, às catacumbas da Igreja de Fontanella e a Pompeia.

No entanto, se nos quatro filmes descritos atrás os locais visitados são quase intercambiáveis, servindo as peripécias do argumento, ao qual fornecem um pano de fundo, aqui há problemas diferentes em jogo. Há um olhar sobre os objectos expostos nos museus que se faz sob o modo da *atenção*, da concentração. Em *Vertigo*, o interesse de Madeleine pelos vários pontos da cidade nada tem a ver com a curiosidade do visitante. Esses lugares estabelecem sobretudo uma relação com o *passado*, que é específica a cada um deles. Quanto a *Viaggio in Italia*, conta Ingrid Bergman (numa entrevista de 1974 à *Film Comment*, «Ingrid Bergman on Rossellini») que a narrativa é que era um pretexto para o realizador poder mostrar os museus e Nápoles.⁴⁴ As deambulações de Katherine, mesmo quando se fazem com guias, correspondem sempre a descobertas individuais, e é por isso que pode ter lugar uma revelação.

⁴⁴ «In *Voyage to Italy*, it was also to show Pompeii. He adored Pompeii. He knew everything about it. He was only looking for a story into which he could put Pompeii and the museums and Naples (...). He wanted to show all those grottoes with the relics and the bones and the museums and the laziness of all the statues.» (Bergman 1974, 14)

Um interesse visual superficial

Se os museus constituem uma atracção para as personagens que os visitam, também o podem ser do ponto de vista dos realizadores. Muitas vezes, esse interesse concentra-se na arquitectura do museu, que serve de mero cenário para uma cena curta, de passagem. Por exemplo nos filmes da chancela 007 — em que o fio condutor narrativo permite que se alinhem as cenas de acção nas várias *locations* exóticas — James Bond já passeou na National Gallery em Londres (*Skyfall*, Sam Mendes, 2012), na vizinhança do Guggenheim de Bilbao (*The World Is Not Enough*, Michael Apted, 1999), na exposição «Body Worlds» (*Casino Royale*, Martin Campbell, 2006), na casa e museu Ernest Hemingway em Key West, na Flórida (*Licence to Kill*, John Glen 1989) e no museu Gayer-Anderson no Cairo (*The Spy Who Loved Me*, Lewis Gilbert, 1977).

Também acontece determinado museu ser escolhido para representar um outro espaço — uma ópera, um conservatório, uma universidade ou um museu diferente, inacessível às filmagens — apenas pelo seu impacto visual. Um caso particularmente interessante é o de *Manhunter* (Michael Mann, 1986), em que o High Museum of Art de Atlanta, desenhado por Richard Meier e inaugurado três anos antes do filme, é usado como cenário do hospital psiquiátrico onde o detective vai visitar Hannibal Lecktor em busca de informações. Quando o detective desce a correr as várias rampas, perturbado depois da conversa com o psicopata, percebemos como o minimalismo do High, de superfícies brancas, lisas e geométricas, integra perfeitamente o branco integral da cela de Lecktor (grades, paredes, porta, cadeira, cama e roupas do prisioneiro): esta imagem do museu, asséptico e clínico — herdeira do *white cube* modernista das galerias de arte, em que a arquitectura não compete com as obras pela atenção do visitante — também penetrou a cultura popular. É curioso que Jonathan Demme se sirva igualmente de um museu — o Soldiers and Sailors Museum and Memorial, em Pittsburgh — para a cela de onde Hannibal foge em *Silence of the Lambs* (1991), montando uma enorme gaiola no centro do hall, com a sua iluminação sombria, madeiras e painéis, na linha de uma imagem mais tradicional do espaço do museu.

De Sergei Eisenstein a Tom Gunning

O termo «atracção», em cinema, está inevitavelmente associado a Sergei Eisenstein. Em dois textos muito próximos no tempo — «The Montage of Attractions» (1923) e «The Montage of Film Attractions» (1924), referindo-se o primeiro ao teatro —, Eisenstein afirmava que

teatro e cinema têm em comum o facto de o seu material de base ser o público. Com a «montagem de atracções», trata-se de provocar certas associações, por justaposição e acumulação, que o influenciem emocional, psicológica ou eroticamente de forma programada, que exerçam um efeito de choque na sua psique, que o façam chegar a uma conclusão ideológica. Eisenstein distinguia atracção tanto de «*stunt*» como de «*trick*»; enquanto estas últimas são absolutas, completas em si mesmas, a atracção baseia-se nas reacções do público, que são relativas (Eisenstein 1988a, 35). Para Eisenstein, a aplicação desta abordagem ao cinema permitiria libertá-lo de um guião baseado na intriga (40).

Num artigo influente intitulado «The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde» (1986), Tom Gunning vai beber a estas ideias. Embora ressalvando que o método proposto por Eisenstein (regulado, consciente) é muito diferente da lógica do cinema popular dos primórdios, Gunning propõe o termo «atracção» para caracterizar uma concepção de cinema que, de modo semelhante, não está sobretudo interessada na narrativa, mas em ter um impacto emocional no público. Segundo Gunning, este é um cinema fundado no acto de mostraçção, no acto de se dirigir directamente ao espectador, expondo-se enquanto ilusão exibicionista, por oposição a uma absorção — Gunning refere-se aqui a *Absorption and Theatricality* (1976) de Michael Fried — desse espectador numa história realista.

E dá o exemplo dos cinemas de Lumière e Méliès, assinalando o erro de classificar o primeiro como narrativo e o segundo como não-narrativo. Gunning prefere sublinhar o que os aproxima:

[O]ne can unite them in a conception that sees cinema less as a way of telling stories than as a way of presenting a series of views to an audience, fascinating because of their illusory power (whether the realistic illusion of motion offered to the first audiences by Lumière, or the magical illusion concocted by Méliès), and exoticism. (Gunning 2000, 230)

Se o «cinema de atracções» era dominante nos primeiros anos, até cerca de 1906-1907, entre 1907 e 1913 dá-se uma narrativização dos dispositivos cinematográficos, que passam a estar ao serviço da intriga, da construção de momentos dramáticos, da psicologia das personagens. Mas, para Gunning, não faz sentido traçar uma oposição em termos mutuamente exclusivos entre estes dois movimentos: a herança das atracções sobrevive tanto no cinema de vanguarda como nos filmes convencionais narrativos, sendo

mais evidente em géneros como a comédia *slapstick* e o musical. Ela corresponde a momentos de paragem da acção, em que o espectáculo se torna dominante.

Paragem na narrativa, transgressão e excesso

Já se disse que havia um número musical em *On the Town*, no Museum of Anthropological History: o musical é talvez o exemplo por excelência destas instâncias de abrandamento na acção e concentração no espectáculo visual, em que não se conta propriamente nada, mas nos deixamos antes levar pela música e pela coreografia. Fantasia e excesso são duas características definidoras do género do musical: qualquer que seja o lugar onde ocorre um número, produz-se um efeito de palco, colocando em suspenso as regras habituais. A partir da semelhança de um dos marinheiros com um *Pithecanthropus Erectus*, Ann Miller (Claire Huddesen) lança-se num elogio cantado e dançado ao homem pré-histórico, por relação ao homem moderno. À medida que o número avança, as outras personagens vão pegando em objectos do museu como adereços (tambores, peles de urso, cocares, adornos e lanças indígenas). Embora a cena na altura talvez não fosse considerada ofensiva como seria hoje, na relação que estabelece com os artefactos ameríndios, há obviamente qualquer coisa de transgressivo quanto ao que se espera que aconteça num museu — tanto no facto de as personagens mexerem nos objectos expostos como na conclusão da cena, em que derrubam sem querer um esqueleto de dinossauro.

Outra das expectativas que existem em relação ao museu é a de que seja um espaço seguro, visto que é, ao mesmo tempo, guardado e público — em *Three Days of the Condor* (Sydney Pollack, 1975), quando Joseph Turner (Robert Redford) está em fuga depois de assassinar toda a sua unidade, o operador da CIA que contacta por telefone diz-lhe para procurar um local seguro onde ninguém o conheça. O primeiro sítio que ocorre a Turner é o Guggenheim Museum de Nova Iorque — e, de facto, nada lhe acontece ali.

Mas mais de trinta anos depois, em *The International* (2009, Tom Tykwer), o mesmo Guggenheim (na verdade, uma réplica construída num armazém na Alemanha) será palco de uma memorável batalha de tiros. Note-se que é menos habitual um filme escolher como cenário um museu que exponha arte contemporânea; é como se os espaços museais no cinema tivessem de corresponder não só a uma ideia reconhecível de museu, mas também a uma ideia reconhecível de arte. Em exposição no Guggenheim de *The International* não estão os suspeitos do costume (quadros e esculturas), mas sim projecções de vídeo.

Ao contrário de uma outra cena de museu que surge mais no início do filme e decorre na Alte Nationalgalerie, em Berlim, aqui não se faz nenhum comentário às obras expostas. É que, apesar de as imagens em movimento nas grandes telas acrescentarem interesse visual à cena, e servirem até de arma (os últimos assassinos são postos fora de combate quando Louis Salinger, a personagem de Clive Owen, dispara para uma estrutura de telas de vidro suspensa no vão do edifício, que lhes cai em cima), a arte em foco é a arquitectura, aproveitando todo o potencial do Guggenheim: a longa rampa em espiral⁴⁵ que constitui a única saída, as colunas e parapeitos que protegem os corpos e obstruem a visão, e, acima de tudo, o branco impecável das superfícies, que permite os reflexos. Esse branco vai adquirindo linhas de buracos negros, das balas, sugestivas de uma tela onde surgem desenhos, mas sobretudo como uma espécie de profanação do espaço sagrado do museu (que também tem um equivalente sonoro: o estrondo dos tiros no ambiente de silêncio respeitoso), realização de uma fantasia destrutiva.

A força desta cena — que constitui a grande cena de acção do filme — reside em parte no facto de o museu estar construído na nossa imaginação como um refúgio, seguro e intocável. Nesse sentido, *The International* insere-se numa linha de filmes que usam o espaço do museu como cenário de roubos, perseguições, assassinios e cenas violentas e destrutivas em geral; no entanto, ela destaca-se acima de tudo pela sua espectacularidade: é excessiva ao ponto do absurdo.

Parque de atracções

Voltando um pouco atrás, a Gunning e a Eisenstein, note-se ainda que «atracção» é um termo de feira, que representaria sobretudo a atracção preferida de Eisenstein, a montanha-russa, reflectindo o seu entusiasmo pela cultura de massas e a liberdade que trazia consigo (Gunning 2000, 232). Gunning aponta também a coincidência temporal entre o aparecimento do cinema e dos grandes parques de diversões, na viragem do século (231).

À primeira vista, nada parece estar mais longe do modelo do parque de diversões do que o museu, lugar de concentração silenciosa e apreciação pausada, o contrário da aceleração e do perigo. O museu está associado à arte erudita e séria, ao conhecimento — apesar de existirem excepções, museus populares. Pense-se em especial nos museus de cera, onde os visitantes vão menos para aprender ou contemplar e mais pela emoção da

⁴⁵ Em *Mr Popper's Penguins* (Mark Waters, 2011), numa cena disparatada, a mesma rampa é usada como um parque de diversões, para os pinguins escorregarem até ao piso térreo.

aparência de realidade daquelas figuras, um poder de ilusão que também pertence ao cinema.

Em *Mad City* (Costa-Gravas, 1997), o museu de história natural é caracterizado como o contrário da atracção, do circo mediático que irá desencadear porque Sam (John Travolta) sequestra um grupo de crianças no seu interior. Diz o próprio Sam: «Estes miúdos ficam aborrecidos só de visitar um museu. Imaginem ficar lá presos.» O museu do filme funciona como imagem para o que é velho; não tem financiamento porque já não interessa a ninguém e está tão condenado à extinção como os (esqueletos de) dinossauro que alberga.

Por contraste, *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) não decorre num museu, e sim numa espécie de cruzamento entre o parque temático e o jardim zoológico. Nos museus, por definição, as coisas expostas estão mortas, imóveis; em *Jurassic Park*, as cercas existem não para proteger o que é exibido, e sim os visitantes. Mas se se pensar que os museus actualmente procuram cada vez mais que a visita seja uma *experiência* (que não se foca só no ganho educativo ou na fruição estética) e que os de história natural, em particular, fazem um investimento tecnológico em situações mais interactivas, baseadas na simulação e na realidade virtual, que apelem aos visitantes, pode ver-se *Jurassic Park* como uma extensão dessa tendência, como um *museu vivo*.

O desejo do criador do parque, que começou a sua carreira com um circo (falso) de pulgas, era criar alguma coisa que fosse real, não uma ilusão. Mas pouco importa se os dinossauros de Spielberg são o resultado de animatrónica ou efeitos especiais: eles parecem reais. E talvez o aspecto mais impressionante do filme seja o facto de Spielberg levar a cabo aquilo que o parque (que nunca chega a abrir ao público, apesar de isso acontecer nas sequelas de *Jurassic Park*) se propôs fazer: maravilhar crianças e adultos com a visão destas criaturas já extintas. Filme e parque partilham o nome porque são a mesma coisa. Não por acaso, o *merchandising* que se vê na loja do parque (*t-shirts*, sacos, etc., todos com o logotipo) é idêntico ao que será comercializado pelo filme. Se os propósitos do museu são sobretudo educativos e culturais, neste parque temático acrescentam-se as camadas do entretenimento e do negócio (no momento de boas-vindas, ao ver os primeiros dinossauros, enquanto os paleontólogos se maravilham com as descobertas científicas, o representante dos investidores afirma com admiração: «Vamos fazer uma fortuna com este sítio»). É uma articulação que serve também para pensar a indústria cinematográfica, correspondendo a obra de Spielberg a um cinema popular e bem-sucedido.

A magia do movimento

A trilogia *Night at the Museum* (Shawn Levy, 2006, 2009 e 2014) decorre quase inteiramente em museus, respectivamente, o American Museum of Natural History em Nova Iorque, a Smithsonian Institution em Washington DC e o British Museum em Londres. A fórmula é a mesma nos três filmes: a tábua de ouro de Ahkmenrah possui poderes mágicos que fazem com que todas as figuras inanimadas em exposição ganhem vida entre o pôr e o nascer do Sol; a cada vez há um obstáculo a superar que motiva cenas de perseguição, batalha ou momentos cómicos envolvendo essas figuras e Larry Daley (Ben Stiller), um guarda-nocturno. Ou seja, os filmes baseiam-se inteiramente num *efeito* — em «The Cinema of Attraction», Tom Gunning define os efeitos como «atracções domesticadas».⁴⁶ O uso de museus diferentes permite expandir esta lógica, tentando manter o interesse, em termos de cenários (a cada ala, entra-se num tempo e espaço diferentes, que se vão misturando) e de peças — múmias e animais embalsamados, mas também bonequinhos de maquete, esculturas, constelações, aviões, estátuas, figuras de cera, armaduras, e ainda quadros e fotografias que se tornam como que pequenos vídeos onde as personagens podem entrar.

Não há propriamente um pensamento sobre o museu; abundam os erros científicos, históricos e contextuais, não se problematiza, por exemplo, a presença de artefactos de países colonizados — «Bem-vindos a casa», dizem no terceiro filme os faraós ressuscitados no museu de Londres quando o filho-múmia chega, vindo do museu de Nova Iorque. Pouco importa o prólogo em que tínhamos visto arqueólogos a pilhar o túmulo da família, no Egipto, cujos despojos serão depois repartidos, porque não é disso que trata.

A *magia* que acontece no museu graças à tábua egípcia é também a magia do cinema: conferir movimento ao inanimado. No segundo filme, algumas das peças consideradas antiquadas são enviadas para armazém, de modo a serem substituídas por hologramas interactivos. No final, como não podia deixar de ser, tudo acaba bem e as peças são devolvidas ao museu, que passa a abrir à noite, em horário alargado, reiventando-se como «mais animado do que nunca». Num jogo de espelhos meta-cinematográfico, os efeitos especiais fazem os espectadores de *Night at the Museum* acreditar que as peças ganham vida, e essa magia é tomada por animatrónica e tecnologia de ponta pelas personagens que visitam o museu nas últimas cenas.

⁴⁶ «Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects. But effects are tamed attractions.» (Gunning 2000, 234)

Tematiza-se portanto a exigência comercial a que os museus estão sujeitos — e que reflecte a do cinema —, levando a uma procura de novidade. Logo no primeiro filme, as asneiras do guarda-nocturno salvam o dia, trazendo mais público ao museu: trata-se de o transformar numa *atração*. No fecho do terceiro filme, as peças do museu de Nova Iorque renunciam a ganhar vida todas as noites, apresentando uma espécie moral da história que contraria todo o efeito dos filmes, em defesa dos museus normais: «Somos peças expostas num museu (...). As pessoas vêm olhar para nós, talvez aprender qualquer coisinha. Isso é uma coisa viva, pá.» E de facto, cá fora na vida real, o sucesso da trilogia fez aumentar significativamente o número de visitantes do museu de História Natural.

2. O museu como câmara de tesouro

He said when he looked at the paintings, he mostly just saw money, or more accurately, things standing in for money. I guess this was what he learned at university. He said this was clearest in Dutch still lifes, which were essentially just piled up possessions of the newly rich of that time. He said these were no different than if someone today were to paint a pile of Rolex watches, champagne bottles, and flat-screen TVs; that they were the rap-star videos of their day.

***Museums Hours* (Jem Cohen)**

No capítulo sobre o museu como conservação, referiu-se logo ao início a protecção especial que é dedicada aos objectos expostos, rodeados de sistemas de segurança e vigilância, o que significa que são percepcionados como valiosos. O valor das obras expostas em museus pode derivar da sua raridade, da sua antiguidade, dos materiais preciosos com que são feitas, da qualidade artística, da autoria, de uma combinação de vários factores; o seu fabrico é o oposto da produção em massa: são em regra originais, únicas, feitas à mão. Trata-se de peças que não possuem valor de uso (ou muito pouco) e podem alcançar um grande valor de troca. No entanto, o facto de estarem num museu significa normalmente que o seu percurso no circuito de trocas económicas se encerrou: não se encontram à venda. As peças podem, ainda assim, mudar de proprietário — podem ser roubadas. O facto de o museu ser um repositório de valor, não só cultural mas monetário, torna-o um alvo potencial para ladrões, interessados sobretudo em duas categorias de objectos: obras de arte e jóias.

Filmes de assalto e paralelos com o cinema

Os filmes que têm como núcleo narrativo um assalto a um museu enquadram-se no sub-género do *heist film*, cujas regras ditam a seguinte progressão: na primeira parte prepara-se o golpe (reunião dos conspiradores, visita às instalações, estudo dos alarmes, delinear do plano, etc.); na segunda parte ocorre o assalto, que em geral é bem sucedido; na

terceira dá-se uma reviravolta, ou mais, no enredo (traição de um dos membros, revelação de novos factos sobre o assalto, interferência inesperada da polícia, etc.). Neste grupo de filmes, que corresponde maioritariamente a produções norte-americanas, podem incluir-se *Topkapi* (Jules Dassin, 1964), *How to Steal a Million* (William Wyler, 1966), *The Hot Rock* (Peter Yates, 1972), *Crónica dos Bons Malandros* (Fernando Lopes, 1984), *Rembrandt* (Jannik Johansen, 2003), *Ocean's Twelve* (Steven Soderbergh, 2004), *The Maiden Heist* (Peter Hewitt, 2009), *Museo* (Alonso Ruizpalacios, 2018) e *Ocean's Eight* (Gary Ross, 2018). Os objectos roubados são, respectivamente, um punhal incrustado de esmeraldas, um diamante conhecido como a Pedra do Sahara, a *Vénus* de Cellini, uma selecção de jóias Lalique, um Rembrandt, um ovo Fabergé, dois quadros e uma escultura, um conjunto de dezenas de artefactos arqueológicos, o colar Toussaint da Cartier.

Pensando que qualquer filme oferece um retrato das suas condições de produção, pode-se estabelecer uma analogia entre a máquina do cinema e a máquina do assalto ao museu. Tal como o cinema é um trabalho colectivo, também o assalto resulta de um esforço de equipa. Como uma rodagem, foi planificado com todo o detalhe, e cada um dos elementos é uma peça na engrenagem, cumprindo a sua função. Normalmente, um dos membros do gangue assume o papel de planificador do golpe, o que o transforma numa espécie de alter ego do realizador. E talvez este facto esteja ligado à construção de uma simpatia do espectador pelos assaltantes: os filmes de assalto a um museu estão sempre do lado dos criminosos; torcemos pelo sucesso do roubo.

O momento do golpe propriamente dito é de especial interesse: é para aí que converge toda a preparação e tensão do filme. Por um lado, a tecnologia usada para cometer o roubo reflecte a tecnologia usada para fazer o filme, em termos de época e também de orçamento, o que determina o grau de sofisticação e de espectacularidade.⁴⁷ Por outro lado,

⁴⁷ O golpe de *Rembrandt* destaca-se pela sua falta de planeamento: os dois ladrões displicentes compram o bilhete para o museu, entram na sala, cortam os cabos que seguram a moldura e saem de quadro na mão, limitando-se a empurrar um guarda velhote à saída. Não há câmaras nem vigilância, e a facilidade com que se escapam apanha-nos de surpresa.

Mas o filme com a sequência do assalto mais inesperada (e também, provavelmente, aquele que teve um orçamento mais baixo) é *Crónica dos Bons Malandros*. Depois de uma série de planos exteriores (a fachada do edifício, a estátua de Calouste Gulbenkian, uma carrinha branca a chegar), passamos a uma montagem delirante que associa obras expostas no museu (estátuas, desenhos, quadros) a gráficos em computador, com sobreposições e pequenas animações, tudo ao som de uma peça de Modest Mussorgsky, *Quadros de uma Exposição*. O acto do roubo é dado por uma aceleração na música: vemos uma mão a accionar a alavanca, um plano de abelhas, pés a correr, um corredor/labirinto, e depois há um corte para a carrinha branca em fuga na Praça de Espanha. Solução engenhosa (uma vez que não há qualquer referência ou agradecimento no genérico ao Museu da Fundação Calouste Gulbenkian, pode-se especular que não terão recebido autorização para filmar no interior), esta sequência também tem qualquer coisa de paródico em relação ao sub-género do filme de assalto. Contrariando as nossas expectativas, não se vêem as jóias, o método de roubo, o papel de cada um, o que corre de

é de sublinhar a frequência com que os assaltantes recorrem a manobras de diversão — e, no caso de *Ocean's Twelve* e *Ocean's Eight*, trata-se de enganar não só a polícia como também os espectadores, revelando que o que vimos não era o mais importante. Há um paralelo entre os mecanismos escolhidos para o assalto e os mecanismos escolhidos para conquistar o público.

O dinheiro como assunto e como avesso das imagens

Para já, interessa aqui um factor em especial que torna estes filmes meta-cinematográficos: as referências ao *dinheiro*. *How to Steal a Million* começa com uma cena de leilão, que torna explícita a relação entre arte e dinheiro, mostrando um quadro de Cézanne a ser vendido por meio milhão de dólares — por sinal uma falsificação, elaborada pelo pai de Nicole (Audrey Hepburn). Mais tarde, a *Vénus* de Cellini, também falsa, é avaliada em um milhão de dólares para efeitos de seguro. O assalto em *The Hot Rock* quase não acontece porque Dortmunder (Robert Redford) não está pelos ajustes com o valor que o Dr. Amusa, magnata africano que contrata os assaltantes, oferece para despesas semanais. E, depois do roubo ao

acordo com o plano ou não. É como se o assalto não passasse de um pretexto — e, na verdade, o filme ocupa-se sobretudo com um retrato dos membros da quadrilha e, por tabela, da cidade de Lisboa.

Os outros filmes cumprem, à sua maneira, o que se espera desta etapa da intriga. *How to Steal a Million* confia sobretudo nas «reações humanas normais» e leva a cabo uma «guerra psicológica», nas palavras de Simon Dermott (Peter O'Toole). Uma tecnologia de brinquedo — um bumerangue — acciona por duas vezes o sensor de movimento, provocando um corrupio de guardas e polícias que verificam que tudo está em ordem. Cansados do alarme ensurdecedor e convencidos de que se trata de uma avaria, decidem desligar o alarme.

The Maiden Heist abre com um assalto a museu à Hollywood: a clarabóia quebra-se, os bandidos descem com cordas, há tiros, mortes e um guarda-herói (Christopher Walken) que defende o seu quadro contra o vilão estrangeiro. Mas trata-se de uma fantasia do guarda: o assalto que de facto acontece é preparado cuidadosamente e, apesar do amadorismo e dos tropeções vários, é bem-sucedido.

Topkapi e *The Hot Rock* apresentam os cenários mais clássicos. Em *Topkapi* — depois de uma manobra para distrair a polícia secreta e de um trajecto pelos telhados de Istambul — os assaltantes suspendem o acrobata mudo por uma corda, baixando-o e levantando-o lentamente para cumprir todas as etapas do procedimento de roubo do punhal. Em *The Hot Rock*, as atenções dos seguranças são desviadas com um acidente de carro e uma explosão à porta do museu, e três dos ladrões aproveitam para entrar disfarçados de polícias e arrombar a fechadura da gaiola de vidro.

A sequência de assalto de *Museo* é particularmente interessante: longa, com pouquíssimos diálogos, mostra sem pressas e com todos os detalhes os métodos artesanais utilizados, por exemplo para soltar as vitrines que protegem as obras (derretendo a cola graças à electricidade). Inclui também uma sucessão de planos fixos, acompanhados pelo som do deslizar de um projector de slides, que mostram Juan (Gael García Bernal) e Wilson (Leonardo Ortizgris) em poses estáticas no acto de roubar diversos artefactos, como que imitando um *freeze frame*.

Ocean's Twelve usa um mecanismo que *Ocean's Eight* vai repetir depois: o golpe no museu, de preparação elaborada e complexidade técnica (incluindo uma sósia de Julia Roberts e um holograma do ovo Fabergé) para fugir a uma panóplia de medidas de segurança, revela-se um engodo. O verdadeiro roubo tinha ocorrido antes, e discretamente, num comboio onde o ovo era transportado, incógnito; isso significa que o roubo virtuoso de François Toulour (Vincent Cassel) do mesmo objecto tinha tido como alvo uma réplica. Em *Ocean's Eight*, o colar Toussaint, centro das atenções durante a gala do Metropolitan Museum of Art e motivo de um plano rebuscado (a contratação da estilista, as cenas na Cartier, a resolução dos problemas da réplica e do fecho, o desmembramento em jóias diferentes) era afinal um isco para a polícia e para a seguradora: o tesouro eram todas as outras jóias das casas reais em exposição, que foram roubadas sem ninguém reparar.

museu, assinala-se que as várias tentativas para recuperar o diamante se vão tornando cada vez mais dispendiosas para Amusa. Em *Ocean's Twelve*, o bando vê-se obrigado a reembolsar o assalto cometido anteriormente a um casino (em *Ocean's Eleven*, 2001, do mesmo realizador); discute-se quanto é que cada um dos doze assaltantes ainda conserva da parte que lhe coube, e quanto terão de roubar para perfazer a diferença (cerca de 97 milhões de dólares). Os ladrões de *Museo* têm o sonho de fazer fortuna com o seu roubo, mas conduzem as negociações com o potencial comprador de modo totalmente amador, propondo o valor desajustado de um milhão, que passa imediatamente a meio milhão quando o comprador mostra hesitação.

Nos dois únicos filmes europeus deste conjunto, o golpe ao museu é o que permitiria aos ladrões de meia-tijela mudar de vida; são filmes sobre não ter dinheiro nem perspectivas. Ao mesmo tempo, *Crónica dos Bons Malandros* é atípico, no sentido em que nunca se fala de valores — a quadrilha de Renato, o Pacífico tem um comprador italiano, e diz-se apenas que será um assalto em grande, suficiente para garantir a reforma de todos.⁴⁸ Já no dinamarquês *Rembrandt*, as quantias estão sempre em cima da mesa: o que receberiam pelo quadro que era suposto roubarem, o valor estimado do Rembrandt que furtam por engano, os milhões que os dois compradores sucessivos oferecem, as percentagens a que cada assaltante terá direito, o montante das dívidas de jogo de um deles.

Como afirma Gilles Deleuze em *L'image-temps*, é a relação íntima com o dinheiro que define o cinema enquanto arte industrial:

Le cinéma comme art vit lui-même dans un rapport direct avec un complot permanent, une conspiration internationale qui le conditionne du dedans, comme l'ennemi le plus intime, le plus indispensable. Cette conspiration est celle de l'argent; ce qui définit l'art industriel, ce n'est pas la reproduction mécanique, mais le rapport devenu intérieur avec l'argent. A la dure loi du cinéma, une minute d'image qui coûte une journée de travail collectif, il n'y a pas d'autre riposte que celle de Fellini: «quand il n'y aura plus d'argent, le film sera fini». L'argent est l'envers de toutes les images que le cinéma montre et monte à l'endroit, si bien que les films sur l'argent sont déjà, quoique implicitement, des films dans le film ou sur le film. (Deleuze 1999b, 103-104)

Nestes filmes de assalto a museus, o dinheiro é então ao mesmo tempo o avesso das imagens e, enquanto referência explícita, algo que as põe a falar do próprio cinema. Além de assunto de conversa, o dinheiro também é *visível*. Nas estrelas que compõem o elenco, na

⁴⁸ Diz Renato (João Perry): «Nós temos de reconhecer, nós arriscamos o canastro em assaltinhos de chacha, pá. Lá fora não é assim, pá. Nós aqui é tudo à portuguesa, é tudo em pequenino, pá. Assim não, pá. O crime não compensa.»

variedade de locais de filmagem, nos cenários, figurinos e adereços (pense-se por exemplo, *Ocean's Eight* e na sua parceria com a Cartier, que recriou para o filme um colar dos anos 30). E cada filme não dá só uma imagem do dinheiro que se gastou na sua feitura; é também um produto que origina receitas. Segundo as informações fornecidas pela Internet Movie Database, *Ocean's Twelve* teve como orçamento 110 milhões de dólares e arrecadou em bilheteira 363 milhões — o lucro real de 253 milhões chegaria portanto perfeitamente para cobrir a dívida ficcional das personagens ao dono do casino, mais juros.

Jonathan Beller: cinema e capital

Jonathan Beller, em *The Cinematic Mode of Production*, alerta para o facto de uma analogia entre os filmes e o capital não se limitar ao facto de ambos serem mercadorias em circulação das quais é extraída uma mais-valia, nem ao facto de ambos produzirem um retorno do investimento sob diversas formas, que se estende no espaço e no tempo (Beller 2006, 54). Beller propõe a ideia de que as imagens cinematográficas não são apenas *como* o capital, elas *são* capital, e de que o cinema, enquanto modo de produção industrializado e organizado, constitui a etapa mais desenvolvida do capitalismo, num nível mais alto de abstracção (57), fornecendo um modelo para as outras formas de produção, absorvendo todas as coisas. O cinema — e os meios de comunicação de massas — são «fábricas desterritorializadas» (112) onde os espectadores trabalham: isto é, ver imagens é um acto que gera valor; a actividade que o espectador realiza, normalmente vista como de consumo, é antes produtiva, apesar de não ser paga em dinheiro, mas em prazer, conhecimento, intensidade afectiva, etc. (201). Ainda segundo Beller, os objectos convertem-se cada vez mais em *imagens* (47); no sentido em que a visão é mercantilizada, consumir uma mercadoria equivale a consumir a sua imagem, ver e comprar aproximam-se. Como ilustra o exemplo da lógica das celebridades, quanto mais uma coisa é vista, quanto mais ela circula e é alvo de atenção (e a atenção humana é um bem escasso), mais aumenta o seu valor, que pode ser capitalizado (231).

Jonathan Beller aprofunda também esta teoria do valor da atenção por relação ao regime do simulacro na circulação das imagens e à noção de aura em Walter Benjamin — ela estende-se a *todas as imagens*, incluindo as da arte:

First, in modernisation, mechanical reproduction liquidated the «original», and now, as Baudrillard informs us, any possibility of the «copy» is liquidated in the frenzy of the circulation of the post-modern image. (...)

Aura as a «unique distance» never was anything other than the slow boiling away of the visual *object* (the painting, for example) under the friction of its own visual circulation. The painting in the museum becomes overlaid with the accretions of the gazes of others on its surface. (...) With the painted masterpiece, which, as a unique object, has been seen in serial fashion by so many others, the viewer's image of it is necessarily measured against all other *imagined* viewer's images. The media-system that has the painting in its grip has a perceptual effect. (...) [W]hen we view a cult image in the form of a painting, we view a generalized and imaginary image imposed upon the material surface of the canvas. (Beller 2006, 211-212)

A relação entre sujeito que olha e objecto olhado, a que Benjamin chamou «aura», torna-se mais tarde — defende Beller, usando o termo de Marx — o carácter fetichista da mercadoria: qualquer coisa de abstracto e imaginário, uma espécie de membro-fantasma, em que a percepção que um visitante tem de um quadro inclui a percepção dos olhares de que esse quadro já foi alvo (212), percepção que se traduz em *valor*:

As the \$60 million price tag of a Van Gogh investment practically demonstrates, this circulation is productive of value in the classical terms of the labor theory of value. All that alienated attention, in the form of those dutiful, or worshipful, or revelational, even disdainful fetishizing gazes, in the form of Christy's promotions, monographs, postcards, what have you, accretes to the image and its proprietor. Both particular works of art *and* the entire art-system are infused with value of this sort. Art-objects and the institutions that sustain them become capitalist machines extracting and expropriating value through alienated attention. (213)

Roubar a *Mona Lisa*

O tema do assalto a um museu é inaugurado bastante cedo na história do cinema, com duas curtas-metragens mudas, uma francesa e uma alemã, inspiradas pela notícia do famoso roubo da *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci, em 1911 — *Gribouille a volé la Joconde* (Albert Capellani, 1911) e *Mona Lisa* (Charles Decroix, 1912) — realizadas antes até de o quadro ter sido recuperado. O ladrão, um italiano chamado Vincenzo Peruggia, trabalhava para o Louvre, e manteve o quadro consigo durante cerca de dois anos, altura em que foi apanhado, quando o tentou vender em Florença.

Der Raub der Mona Lisa (Géza von Bolváry, 1931) e *On a volé la Joconde* (Michel Deville, 1966) vão beber ao mesmo acontecimento noticioso. No primeiro filme, o roubo é romantizado como um crime de amor, ao mesmo tempo pelo quadro (Peruggia fica fascinado quando lhe instala um vidro de protecção) e por uma camareira de nome Mathilde, por quem Peruggia se apaixona devido à sua semelhança com a *Mona Lisa*. Peruggia rouba então o quadro para a impressionar, para ser famoso graças a um acto cometido por amor a ela. Mas Mathilde foge com um homem mais rico e, na sua desilusão,

quando é preso e julgado meses mais tarde, Vincenzo declara ter roubado o quadro por patriotismo, desejando devolvê-lo a Itália e vingar-se das pilhagens de Napoleão.

On a volé la Joconde surge em muitos aspectos como um *remake* do filme alemão de 1931, mas transforma significativamente a personagem principal: Vincent torna-se aqui um ladrão profissional e galã que assina os golpes como «Roméo». Depois do roubo, é também acrescentada uma perseguição rocambolesca em que a mala contendo a *Mona Lisa* vai trocando sucessivamente de mãos, acabando por ser recuperada pela polícia. Vincent e a camareira terminam juntos, como dupla de ladrões.

Dois pontos que importa assinalar. Quando desapareceu em 1911, a *Mona Lisa* já era vista como uma obra-prima, mas não era ainda conhecida do grande público, e ocupava um lugar mais discreto no Louvre, sem grande protecção. Foi exactamente o roubo que a catapultou para a fama, tornando-a uma espécie de celebridade *in absentia*, que levava as pessoas a deslocarem-se ao museu para contemplar o espaço vazio na parede. No entanto, tanto o filme de 1931 como o de 1966 retratam o quadro como se já fosse famoso: há reproduções a circular, o interesse amoroso do ladrão trabalha num hotel chamado *Mona Lisa*, onde as camareiras se vestem como a figura do quadro, uma espécie de réplicas vivas. Ambos os filmes operam assim uma inversão da causalidade, como se a *Mona Lisa* tivesse sido roubada porque era famosa. Se os museus, nas palavras de Jonathan Beller citadas acima, são «máquinas capitalistas, extraindo e expropriando valor»», uma vez que disseminam imagens junto do maior número possível de pessoas, o roubo ao museu realiza um acto paradoxal: em vez de operar uma subtracção, acrescenta ainda mais valor (e uma camada mítica invisível), pois aumenta exponencialmente a circulação da (imagem da) obra: a *Mona Lisa* transita da alta cultura para a cultura de massas.

Em segundo lugar, durante a corte à camareira, é introduzido o tema do ilusionismo: em *Der Raub der Mona Lisa*, o par assiste a um filme de Max Linder como ilusionista e, em *On a volé la Joconde*, a um número de magia ao vivo em que a rapariga é requisitada como assistente. Para além de uma associação às origens populares do cinema, como atracção de feira, estabelece-se também uma aproximação entre o cinema (as trucagens) e o roubo através do ilusionismo enquanto acto de fazer aparecer e desaparecer objectos, em que a mão é mais rápida que o olho.⁴⁹

⁴⁹ O método do ladrão é semelhante em ambos os filmes, e bastante simples: Vincenzo/Vincent distrai o guarda da sala da *Mona Lisa* com uma partida de xadrez no café e, no intervalo entre jogadas, entra no Louvre vestido de empregado, retira o quadro e sai com ele debaixo do casaco/numa pasta; no filme de 1966 há a novidade de um sensor de pressão no chão, que é desactivado.

Objectos de desejo

The Maiden Heist, incluído no conjunto inicial de filmes de assalto, é em parte herdeiro de *Der Raub der Mona Lisa*, no sentido em que, tal como Peruggia, cada um dos três guardas do Worcester Art Museum (Christopher Walken, Morgan Freeman e William H. Macy) está obcecado com uma obra de arte e quer tê-la só para si. São duas pinturas e uma escultura (fictícias⁵⁰) da exposição que vigiaram durante trinta anos, e os três decidem organizar o roubo na iminência da transferência das obras para um museu na Dinamarca. Trata-se de uma excepção à regra de que os ladrões de museus são *intermediários* profissionais, que não pretendem ficar com aquilo que roubam, mas sim trocá-lo por dinheiro. Aqui, estamos perante um crime de paixão; o tesouro é metafórico.

No entanto, esta lógica de dinheiro vs. paixão não é assim tão simples. Em *Topkapi*, a ladra que inicia o golpe, Elizabeth (Melina Mercouri), confessa ao amante que a sua paixão por esmeraldas e por ele se alimentam mutuamente: «A esmeralda excita-me fisicamente, como um homem. Como tu. Tu excitas-me. Tu e esmeralda fundem-se na minha cabeça. Cada um de vocês excita-me mais por causa do outro.» Em *The Pearl of Death* (Roy William Neill, 1944) — não é um filme de assalto, mas inclui o roubo de uma pérola no Royal Regent Museum, com o auxílio involuntário de Sherlock Holmes — o detective filosofa acerca da pérola como símbolo das paixões mais negras dos homens: «Olhem para a sua história manchada de sangue. Pensem em toda a miséria que trouxe aos pobres desgraçados que lhe puseram as mãos gananciosas em cima. Alexandre Bórgia morreu, contorcido e negro do veneno. D. Carlos de Espanha tornou-se um louco que se babava. Uma jóia desastrosa (...).»

Por vezes, o que está em causa não é só o desejo pelo objecto em si, mas uma compulsão pelo roubo, o que inclui a adrenalina, ser mais esperto do que seguranças e polícia e conseguir não ser apanhado. Por isso, os protagonistas são em geral ladrões reincidentes, o que pode ser estabelecido logo na primeira cena do filme com a saída de um dos elementos do grupo da prisão, como acontece em *The Hot Rock*, *Ocean's Eight* ou *L'incorrigible* (Philippe de Broca, 1975) — outro filme que não se foca no assalto a um museu, mas inclui o roubo de um tríptico de El Greco do Musée de Senlis.

⁵⁰ Provavelmente, os espectadores não veriam com bons olhos que os guardas privassem o público de alguma obra-prima reconhecível para sua fruição pessoal.

Jogo de equivalências e amor

Prestando mais atenção, percebe-se que, em muitos destes filmes, o objectivo último não é o dinheiro; as reviravoltas e revelações que caracterizam os finais mostram que havia outra coisa em jogo.

O plano de assalto de *Ocean's Eight* é também um esquema de vingança elaborado por Debbie Ocean (Sandra Bullock) para incriminar o ex-namorado que antes a traía, fazendo-a ir presa. Em *How to Steal a Million*, Simon ajuda Nicole no roubo não por dinheiro mas por amor (e para salvar o pai dela da prisão); no final, a *Vénus* de Cellini é cedida por zero dólares ao milionário americano que a cobiça (e aceita desistir de Nicole por causa da estátua). O pai e filho de *Rembrandt* decidem entregar-se e ir os dois para a prisão, resgatando qualquer coisa da sua relação e poupando os outros cúmplices: neste filme, o quadro é sobretudo um problema a resolver, com o mínimo possível de danos para os quatro assaltantes. O assalto de *Museo* traz resultados inesperados: os objectos roubados são tão raros que o seu valor é inestimável, não se lhes pode pôr um preço. Ou seja, são impossíveis de vender e portanto, paradoxalmente, sem valor. E o que Juan deseja, acima de tudo, é provar o seu próprio valor. Em *Ocean's Twelve*, François Toulour quer demonstrar que é melhor ladrão, e está disposto a arriscar milhões pela oportunidade — e perde, porque o que determinou afinal o resultado do jogo foi a relação da investigadora da polícia com o ex-namorado ladrão e, sobretudo, com o pai desaparecido, um ladrão mítico. O Vincent de *On a volé la Joconde* acaba por perder o quadro, mas a renúncia não o incomoda, porque fica com Nicole. Quando ela lhe pergunta se a perdoa por ter perdido a *Mona Lisa*, Vincent responde: «Sejamos românticos. (...) Há tantos quadros nesta Terra. Mas você é única.»

A este romantismo não é alheio o facto de todos os filmes de que se tem vindo a falar serem comédias, em tom ligeiro, recheadas de percalços e atrapalhações — integram-se na categoria do *caper film*. Ainda que retratem um assalto, os assaltantes nunca têm armas, não provocam mortos, não procuram a violência e o confronto⁵¹ (ao contrário da fantasia no prólogo de *The Maiden Heist*). Isto parece estar relacionado com a escolha do museu como alvo. Apesar de ser tomado como repositório de valor, esse valor é mais abstracto, e roubar um museu é afinal um crime socialmente mais tolerável do que um assalto à mão armada a um banco, o que torna as personagens mais simpáticas também.

⁵¹ As excepções são *The Pearl of Death* e um filme que não foi referido antes, *L'Homme de Rio* (Philippe de Broca, 1964), que mostra um assalto ao Musée de l'Homme logo no início, para roubar uma estatueta de uma civilização extinta da Amazónia, os Maltecos. No entanto, nas últimas cenas, revela-se que a estatueta sagrada, em conjunto com outras duas, dava acesso a um tesouro escondido: tratava-se afinal de dinheiro. Também significativamente, ambos os filmes não estão do lado dos assaltantes, e sim dos investigadores.

O acto ilícito do roubo consiste numa transferência de propriedade decidida unilateralmente, sem oferecer nada em troca. E nestes filmes, como se assinalou no início do capítulo, fala-se muito de dinheiro, que é quantificado; o objecto roubado passa a ter um *preço*. No entanto, aquilo que a maior parte das vezes os ladrões valorizam, que escolhem quando são obrigados a efectuar uma troca, no final, é qualquer coisa que não tem preço, que excede a lógica das equivalências em dinheiro: a confiança e, sobretudo, o *amor*, a vingar, a ganhar ou a recuperar (do pai, da filha, do filho, da mulher ou homem amado).

3. O museu como lugar de transgressão

Aqui é outro mundo. Um mundo antigo, sem espiga. Ninguém grita, nem corre, ninguém cospe no chão. Podes estar relax. Podes dormir a sesta. Para mim as tardes na Arte Egípcia são sagradas. Só há chatices quando aparece alguém como tu. Mas alguém assim como nós é raro aparecer por aqui.

***Juventude em Marcha* (Pedro Costa)**

Talvez seja nos gabinetes de curiosidades e nas *Wunderkammern*,⁵² enquanto antepassados do museu moderno, que se pode encontrar a raiz do museu enquanto espaço elitista: estas colecções, pertença de classes privilegiadas, ligadas à consolidação dos estados e à manutenção de um prestígio social, eram particulares, abrindo-se apenas a visitantes seleccionados, a quem era reconhecido um certo estatuto. As colecções privadas vão sendo assimiladas pelo Estado e, a partir de finais do século XVIII, começa a era dos museus públicos e estatais na Europa (o Louvre é inaugurado em 1793). Na sua versão moderna, o museu é acessível a todos, o que está ligado à sua vocação pedagógica, promovendo um contacto com a arte e saber; os museus ganham força paralelamente ao aparecimento das bibliotecas públicas e da instrução popular, num movimento comum de progresso civilizacional. Apesar de, por definição, a instituição museal tal como a conhecemos hoje corresponder precisamente a um esforço de democratização — e de assistirmos a uma afluência massificada de público a certos museus e exposições — o museu continua a ser associado a um espaço de alta cultura, destinado a espíritos cultivados, e para isso

⁵² Os dois termos são muitas vezes usados de maneira intercambiável. Mas certos autores propõem uma distinção — por exemplo Patricia Falguières, em *La Chambre des Merveilles* (2003), na medida em que as *Wunderkammern* não estão ligadas a uma história do gosto. No artigo «Object Lesson/ Transitional Object» (2006) para a revista *Cabinet*, Celeste Olalquiaga esclarece de forma sucinta que, enquanto as *Wunderkammern* renascentistas (segunda metade do século XVI) são colecções de objectos raros, expressões de maravilhamento e espanto perante o mundo em que convivem objectos naturais e artificiais em exposições mais performativas, os gabinetes de curiosidades (que são posteriores, séculos XVII e XVIII) estão ligados a uma vontade pré-científica de classificar o mundo, sendo os modos de exposição mais analíticos, ou seja, criam uma distância com o visitante. A transição foi gradual e ocorrem, é claro, fenómenos mistos.

contribuem diversos factores, de que já se foi falando, como a imponência dos edifícios, o poder e a riqueza que as colecções traduzem, as regras de comportamento que são impostas, as dificuldades na compreensão das obras de arte exibidas. Estas duas tendências continuam a conviver activamente, não só no interior das próprias instituições como na ideia que se faz do museu: entre elite cultivada e massas, entre hermetismo e vontade de abertura.

O cinema, por oposição, possui origens populares, de atracção de feira. Apesar de existir um cinema de autor ou de arte, as salas de cinema são tradicionalmente lugares onde todos são bem-vindos desde que paguem o bilhete, onde se exige quase um grau zero de conhecimento e cultura. Já Walter Benjamin dizia, em «The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility»: «É inerente à tecnologia do cinema, tal como à do desporto, que toda a gente que testemunha estes espectáculos o faça enquanto quase-especialista.» Benjamin 2006b, 262). O espectador de cinema é um homem vulgar, sem qualidades, como escreve Jean-Louis Schefer em *L'Homme ordinaire du cinéma*: «não tenho nenhuma qualidade para falar do cinema, a não ser pelo hábito de lá ir com frequência.» (Schefer 1980, 9)

Não é assim de espantar que, no modo como os filmes de ficção representam o museu, este último oscile frequentemente entre lugar de cultura e tradição institucionalizadas e espaço onde se infringem regras escritas e não escritas: as imagens do museu que o cinema nos dá espelham muitas vezes um conflito entre ordem e transgressão.

Caricatura do discurso sobre arte

O discurso sobre as obras expostas em museus pode ser utilizado como um sinal (e uma ferramenta) de distinção social ou cultural.

Em dois filmes de Woody Allen, torna-se quase uma arma de arremesso sobre o outro. *Manhattan* (1979) mostra-nos Isaac (Woody Allen) e Mary (Diane Keaton) a serem apresentados no Whitney Museum of American Art, que cada um visita acompanhado pelo respectivo par; Mary desmerece as peças que Isaac apreciou e faz elogios rasgados ao cubo de aço que ele criticou: «Para mim era muito textural. Sabes o que quero dizer? Estava perfeitamente integrado e tinha uma maravilhosa capacidade negativa. O resto das coisas eram aldrabice.» Em *Midnight in Paris* (2012), Paul (Michael Sheen), o amigo da namorada de Gil (Owen Wilson) oferece explicações sobre as obras no Musée Rodin e no Musée de l'Orangerie, contrariando tanto a guia oficial como Gil (que tem informações privilegiadas,

graças às suas incursões mágicas na Paris dos anos 20). Mas ambos os protagonistas dos filmes, Isaac e Gil (um escritor americano que funciona como alter ego de Woody Allen), estão no lugar de destinatários desses discursos caricaturais, construídos como pedantes e/ou factualmente errados, e isso significa que o resultado é o inverso do pretendido pelas personagens de Mary e Paul (impressionar, seduzir, diminuir intelectualmente): produz-se um efeito cómico.⁵³

Em *L.A. Story* (Mick Jackson, 1991), ocorre uma variação; a personagem principal não é o destinatário do discurso, mas o seu autor:

I like the relationships. I mean, each character has his own story. The puppy is a bit too much, but you have to overlook things like that in these kinds of paintings. The way he's holding her... it's almost... filthy. I mean, he's about to kiss her and she's pulling away. The way the leg's sort of smashed up against her... Look how he's painted the blouse sort of translucent. You can just make out her breasts underneath and it's sort of touching him about here. It's really... pretty torrid, don't you think? Then of course you have the onlookers peeking at them from behind the doorway like they're all shocked. They wish. Yeah, I must admit, when I see a painting like this, I get emotionally... erect.

O humor aqui não está na linguagem utilizada — que é coloquial e concreta, não recheada de uma pseudo-erudição — mas sim na situação. Vemos um plano médio de Harris Telemacher (Steve Martin) que faz a descrição, ao lado de três amigos que ouvem pacientemente. Só no final a câmara nos dá o contracampo, revelando um quadro abstracto, um grande rectângulo vermelho.

Destruição e *statement* artístico

Um tipo de transgressão no espaço do museu implica passar das palavras aos actos. Em *Batman* (Tim Burton, 1989), há uma cena no Flugelheim Museum, em Gotham City: ao som de «Partyman» de Prince num sistema de som portátil, o Joker (Jack Nicholson) e os seus capangas dão largas a uma pulsão destrutiva e anárquica, pintando por cima de telas e

⁵³ Outro exemplo ainda. Num filme anterior, escrito e protagonizado por Woody Allen mas realizado por Herbert Ross, *Play it again, Sam* (1972), a personagem Allan Felix mete conversa com uma rapariga:

«ALLAN: That's quite a lovely Jackson Pollock, isn't it?

MUSEUM GIRL: Yes, it is.

ALLAN: What does it say to you?

MUSEUM GIRL: It restates the negativeness of the universe. The hideous lonely emptiness of existence. Nothingness. The predicament of Man forced to live in a barren, Godless eternity like a tiny flame flickering in an immense void with nothing but waste, horror and degradation, forming a useless bleak straitjacket in a black absurd cosmos.

ALLAN: What are you doing Saturday night?

MUSEUM GIRL: Committing suicide.

ALLAN: What about Friday night?»

bustos, partindo estátuas.⁵⁴ A única exceção é um quadro de Francis Bacon, que o Joker decide poupar quando um dos bandidos se aproxima dele com um facão. Trata-se de *Figura com Carne* (1954), tela famosa que reinterpreta o *Retrato do Papa Inocêncio X* (c. 1650), de Velázquez, ecoando também *O Boi Esfolado* de Rembrandt (1655). Conseguimos perceber porque é que esta obra (a única do século XX presente no museu), com a figura grotesca da boca aberta num grito e a carcaça sanguinolenta por trás, apela ao sentido estético do psicopata. Mas, além disso, o quadro é já em si uma desconstrução de uma história da arte anterior. E o que o Joker faz no museu, mais do que vandalismo puro e simples, é iconoclastia, um *statement* artístico; ao intervir sobre os quadros, afirma estar a melhorá-los. O museu de *Batman* é um museu de banda-desenhada,⁵⁵ representa uma *ideia* de arte: uma arte antiga, presa a ideias convencionais de beleza e aparência, que o Joker quer adaptar a uma nova estética. A sua própria aparência foi recriada na sequência de um banho de ácido, e agora ele quer estender esse modelo a toda a Gotham City, refazendo-a à sua imagem — «Sou o primeiro artista homicida plenamente funcional do mundo», explicará pouco mais tarde a Vicki Vale (Kim Basinger).

Como assinala Robert Mahoney — num artigo de 2015, «'I kind of like this one, Bob, leave it': Iconoclasm and the homicidal artistry of the Joker in Tim Burton's *Batman* (1989)» —, os gestos do Joker e do seu bando mimam os do artista contemporâneo: a assinatura «Joker esteve aqui», como um *graffito*, num quadro; a imitação da pose da estátua de uma bailarina de Degas antes de a atirar ao chão; os salpicos de tinta como técnica de pintura; a ameaça com a faca que sugere as telas de Lucio Fontana, etc. O Joker é a caricatura do artista conceptual radical.

⁵⁴ Há aqui uma diferença significativa em relação à destruição que ocorre em *The International*, de que se falou no capítulo sobre o museu como atracção. Apesar de os estragos provocados ao Guggenheim produzirem um efeito semelhante, transgressivo (e apetecível para o realizador), do ponto de vista das personagens essa destruição é apenas um dano colateral, o museu não é escolhido como alvo. Em *Batman*, ocorre o inverso: as mortes de funcionários e visitantes são o dano colateral, e os danos nas obras é que são deliberados.

Outro género de transgressão destrutiva a que importa fazer referência faz-se sob o modo da comédia: em *Bean* (Mel Smith, 1997) e *The Return of the Pink Panther* (Blake Edwards, 1975), os protagonistas instalam o caos no museu. Bean (Rowan Atkinson) destrói irreversivelmente o quadro conhecido como *Mãe de Whistler*, tentando depois reparar os estragos. Em *The Return of the Pink Panther*, ao analisar a cena do crime (o roubo de um diamante), o Inspector Clouseau (Peter Sellers) danifica também um escudo e uma estátua. As personagens são desastradas e bem-intencionadas em igual medida, e a destruição é sempre accidental, o contrário do pretendido. Se o choque e o humor são armas subversivas, possuindo estas cenas um carácter quase blasfemo, o museu não tem aqui um carácter preponderante enquanto objecto de uma reflexão em torno da arte e do museu; trata-se sobretudo de um cenário que oferece possibilidades interessantes para o *slapstick* de Bean e Clouseau.

⁵⁵ Existe um restaurante ao lado das obras e a exposição começa logo no átrio mas, sobretudo, não há qualquer nexos cronológico ou geográfico — uma estátua egípcia convive com um *Auto-retrato* de Rembrandt, o *Menino Azul* de Gainsborough, *Dois Bailarinas em Cena* de Degas, *Rosa e Azul* de Renoir, *Mulher segurando uma balança* de Vermeer ou o retrato de *George Washington* de Gilbert Stuart.

Veja-se também o teatral plano de abertura que prepara a entrada do Joker no museu: o ecrã está a negro, abrem-se as portas do museu, revelando um plano geral da sala, juncada de corpos caídos nas mais diversas posições (antes de o bando entrar, um gás roxo mortífero tinha enchido o local): parece uma instalação de arte contemporânea.

Provocação performática

Os actos provocatórios que têm lugar em museus de filmes de ficção podem infligir golpes a noções estabelecidas, embora sem levar cabo a destruição literal de *Batman*. Nestes casos, as personagens não precisam sequer de tocar nas obras, porque o ataque se dirige a uma ideia: talvez não tanto de arte, à *la Joker*, como de museu.

Regressando a *L.A. Story*, vemos por duas vezes Harris Telemacher a atravessar as salas do County Museum of Art de patins, fazendo piruetas, poses e movimentos de dança pelo caminho. Depois de verificar que o segurança está distraído, Harris prepara os patins e coloca um chapéu branco; a amiga que o acompanha liga a câmara de vídeo para registar o acontecimento. Sobre um plano dos dois a descerem as escadas do museu, rindo, Harris comenta em *off*: «É assim que me mantenho ocupado. Eu chamo-lhe arte da performance, mas a minha amiga Ariel chama-lhe perda de tempo. A História decidirá.»

Há duas curtas cenas de museu em *Beginners* (Mike Mills, 2010), *flashbacks* de Oliver (Ewan McGregor) em criança, que também decorrem no LA County Museum of Art. Numa delas, um segurança convida a mãe excêntrica a sair por comportamento inapropriado — está a copiar com o corpo a forma de uma escultura de aço (que, por sinal, também aparece em *L.A. Story*). «O quê, não é permitido interagir com as obras de arte?», pergunta a mãe.

E, claro, há a famosa corrida em *Bande à part* (Jean-Luc Godard, 1964): Odile, Franz e Arthur decidem, enquanto fazem tempo para executar um assalto, tentar igualar o recorde do norte-americano Jimmy Johnson (9 minutos e 45 segundos) da visita mais rápida ao Louvre. Diz-se que a equipa não teve autorização para filmar, e que os guardas que os tentam deter estão realmente a tentar fazer o seu trabalho. Em *The Dreamers* (Bernardo Bertolucci, 2003), um outro trio composto pelos estudantes cinéfilos Isabelle, Théo e Matthew refaz a proeza, e com um tempo ainda melhor, de 1 minutos e 28 segundos. O *remake* — assumido — é ao mesmo tempo das personagens e do realizador: se o trio dá as mãos e retoma o percurso de *Bande à part*, Bertolucci retoma-lhe a planificação ao detalhe, intercalando até planos do filme original, que fazem *raccords* perfeitos, e coloca guardas

(desta vez combinados...) a tentar deter os jovens. A referência aqui não é já o recorde de Jimmy Johnson, mas a história do cinema.

Estes vários momentos são transgressivos face à seriedade e disciplina que é suposto marcarem o comportamento (vigiado) dos visitantes nos museus — como prova o descontentamento dos seguranças. Com o seu carácter lúdico, desafiam o museu enquanto instituição convencional, de alta cultura. Pela velocidade, pela imitação, pelo disparate, satiriza-se o tipo de atenção que caracteriza por regra os espaços museológicos: quer no modelo da experiência turística, que procura arrumar um ponto de atracção como ‘visto’ o mais depressa possível, quer no modelo da contemplação artística profunda, que pode ser entendida como snob. Aqui, envolve-se o corpo.

Desenha-se assim outra forma artística, que Harris Telemacher chega a nomear: a da performance. As personagens põem em cena o próprio corpo numa acção com início e fim definidos que possui um carácter inesperado e provocador (e também um sentido teatral) e ocorre perante um público que tem a possibilidade de interagir com essas personagens. Desafiam as fronteiras do que é considerado decente e aceitável, quebram convenções, confrontam o público e convidam-no a rever as suas ideias.⁵⁶

Encontros clandestinos

Em *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*, ao traçar um mapa dos *topoi* recorrentes das figurações do museu no cinema, Steven Jacobs refere a preferência de amantes, agentes secretos e criminosos pelo museu como lugar de encontro (Jacobs 2011, 72, 81-82). O facto de o museu ser um lugar neutro, público e anónimo, mas ao mesmo tempo oferecer privacidade para as conversas, sem atrair olhares curiosos, torna-o propício a estas reuniões clandestinas.

Logo em 1929, o lugar de encontro escolhido por Irene (Greta Garbo) e o seu amante é um suposto museu de Belas Artes, em Lyon, na cena inicial de *The Kiss* (Jacques Feyder). Em contraste com um grupo que passa a toda a velocidade, o par permanece sentado, imóvel, sentado, em conversa íntima. Comentam duas visitantes «Esta sala parece estar reservada às artes íntimas.» Em *The Age of Innocence* (Martin Scorsese, 1993), Archer (Daniel Day-Lewis) e a Condessa Olenska (Michelle Pfeiffer) encontram-se furtivamente no

⁵⁶ Ao mesmo tempo, mesmo as definições mais vagas de performance incluem uma ideia de acontecimento em tempo real, de experiência única e irrepetível: arte ao vivo. Ora, isto acontece apenas para os visitantes do museu (ou figurantes contratados) que estavam presentes no momento da rodagem. Nós, espectadores de cinema, não estamos sequer a assistir a um registo dessa performance — como o que faz Ariel em *L.A. Story*, com a sua pequena câmara — mas sim a uma *representação* do modelo da performance.

salão daquilo a que chamam «Art Museum in the Park» (designação que o distingue dos museus sensacionalistas que existiam na época). Numa sociedade regida por rituais e vigilância apertada, o museu é um dos poucos lugares onde poderiam estar a sós sem levantar suspeitas. Já em *Far from Heaven* (Todd Haynes, 2002), o encontro de Cathy Whitaker (Julianne Moore) e Raymond Deagan (Dennis Haysbert) numa galeria de arte local acontece por acaso, antes de a relação se tornar mais próxima; os dois conversam sobre arte moderna em frente a um Miró, provocando olhares reprovadores dos outros visitantes, chocados com a familiaridade entre uma mulher branca e um homem negro. Note-se a coincidência de, nestes três filmes, o museu enquanto lugar que permite a manifestação de um desejo reprimido, sugerindo relações extra-conjugais e amores impossíveis, ser uma projecção no tempo e/ou no espaço: *The Kiss* é um filme norte-americano que se passa em Lyon, *The Age of Innocence* leva-nos a Nova Iorque do final do século XIX e *Far from Heaven* situa-se num subúrbio de Connecticut dos anos 50.

Na segunda versão do encontro secreto, o de espiões ou criminosos, a situação filmada é muito tipificada. Os três exemplos seguintes utilizam exactamente o mesmo esquema: uma personagem está sentada num banco em frente a um quadro, chega a segunda que toma o lugar ao seu lado; comentam o quadro e depois passam aos negócios.

The International (Tom Tykwer, 2009) mostra-nos um assassino contratado que se encontra com o seu patrão na Alte Nationalgalerie em Berlim. Admiram *Lamento debaixo da Cruz* de Böcklin (1876) e trocam o seguinte diálogo: «Esta tela atrai-te? / Gosto da expressão de agonia. / Porquê? / Porque sei que é verdadeira.» Em *Skyfall* (Sam Mendes, 2012), um James Bond (Daniel Craig) já envelhecido encontra-se com o novo (no sentido de recente e de jovem) Q na National Gallery de Londres. Enquanto o quadro de Turner, *Última Viagem do Téméraire* (1839), de um navio de guerra a ser levado para a sucata, deixa Q melancólico, por representar «a inevitabilidade do tempo», para Bond é apenas «um navio grande como o raio». Finalmente, o quadro escolhido por *In darkness* (Anthony Byrne, 2018) é *A Morte de Actéon* (1559-1575), de Ticiano, que representa Actéon — transformado em cervo por Ártemis como castigo por a ter visto nua — a ser morto pelos seus cães de caça. No filme, acompanhamos a busca de vingança de uma mulher cega contra o homem que lhe assassinou a família; o encontro no museu é com a assistente-vilã desse homem.

As obras expostas no museu são aproveitadas como metáfora da situação narrativa e enquanto imagens para o resto do filme (os elementos de violência e sofrimento); a cena

pode também servir para caracterizar as personagens — criminosos de gosto refinado, com um quadro preferido que contemplam regularmente.

Para quem é o museu? Uma questão de classe

O museu fornece a imagem de um mundo organizado, espelho da ordem social, em que cada coisa tem o seu lugar — isso aplica-se à disposição das obras pelo espaço, às regras de acesso, aos comportamentos dos visitantes. Mas pensando que é também percebido como espaço para as elites, a mera *presença* de um certo tipo de personagens, que não encaixam, que não são bem-vindas ou esperadas, tem já qualquer coisa de subversivo: trata-se aqui de *classe*.

Em *Les Amants du Pont-Neuf* (1991) de Leos Carax, dois jovens sem-abrigo, Michèle (Juliette Binoche) e Alex (Denis Lavant) conhecem-se e vivem durante um tempo na ponte que está em obras, espaço que partilham com um homem mais velho, Hans (Klaus-Michael Grüber). Numa curta cena do filme, durante a noite, Michèle é levada ao Louvre por Hans, para ver especificamente um quadro de Rembrandt: a rapariga está quase cega com uma doença rara nos olhos, que a impede de suportar a luz eléctrica do horário normal de visita. Durante trinta anos, Hans foi segurança de uma série de edifícios em Paris, e conserva um enorme molho de chaves que dão o acesso a todos eles (quase como num conto de fadas), incluindo o museu. Irrompem os dois inesperadamente por uma sala de exposição adentro, de gatas, através de uma portinhola oculta ao lado de um enorme Géricault. Já junto do Rembrandt (*Retrato do Artista com Cavalete*, 1660), Michèle examina o quadro à luz de uma vela, tocando a superfície da tela, às cavalitas de Hans: a uma distância e de uma perspectiva a que os visitantes habituais do museu não têm acesso. Depois, Michèle desce e, em silêncio, Hans despe-a com dois movimentos e abraça-a por instantes — mas a nudez é adivinhada, uma vez que as costas largas do casaco de Hans nos tapam a visão, e o que podia ser um gesto sexual, de abuso até, torna-se um momento de estranha proximidade (Michèle recorda a Hans a sua mulher, já morta).

Michèle e Hans são visitantes que não se misturam com o público, visitantes nocturnos e clandestinos — a visita também é clandestina em relação a Alex, amante obsessivo e ciumento —, e a excepcionalidade da experiência no interior do museu, privada e íntima, ecoa de algum modo as andanças de Michèle e Alex no exterior, na sua vida ao ar livre, à margem da sociedade, entregues a si próprios. Há uma força na presença destes corpos sujos, de roupas rasgadas, com marcas e ferimentos visíveis — a vulnerabilidade

física acompanha a económica. E a delicadeza da cena que trazem para o espaço do museu contrasta com a violência e a raiva que marcam grande parte do filme.

A riqueza do museu e do mundo

A visita de Ventura ao Museu Calouste Gulbenkian em *Juventude em Marcha* (Pedro Costa, 2006) também se faz fora das horas de abertura ao público: não há qualquer outro visitante e a luz é mais soturna do que o habitual, um recorte em torno dos objectos expostos que deixa o resto do enquadramento numa quase escuridão. O primeiro plano, ainda não estamos situados no espaço, mostra um rectângulo iluminado com a *Fuga para o Egipto* (c. 1630) de Rubens. No seguinte, vemos Ventura encostado à parede, entre um Rubens (*Retrato de Helena Fourment*, c. 1630) e um Van Dyck (*Retrato de Homem*, c. 1620); cheira rapé, olhando para cima. Entra um guarda do museu que lhe sussurra qualquer coisa ao ouvido; Ventura vai-se embora, o guarda limpa com um lenço branco o chão no lugar onde Ventura esteve. Noutro plano, Ventura está sentado num dos assentos de canto de um canapé do século XVIII com folhagens em fundo vermelho, de madeira dourada. Olha para um ponto fora-de-campo, perto do tecto, cheira rapé de novo. De novo o guarda surge e manifesta o seu desagrado, e agora estende o braço a Ventura, levando-o dali para fora.

A cena do museu é uma irrupção inesperada em *Juventude em Marcha*, que contrasta com os outros interiores do filme, os das Fontainhas (delapidados, sujos e empoeirados, inundados de penumbra) e os do bairro social do Casal da Boba (limpos e iluminados, mas sem alma, de uma arquitectura pobre). As paredes, em especial, são importantes, e há duas ocorrências que jogam com as do museu. Por um lado, as paredes dos apartamentos por estrear do Casal da Boba que Ventura visita, paredes de um branco tão imaculado que faz doer os olhos; numa das cenas, Ventura, descontente com o apartamento, aponta para o ponto no tecto (onde não vemos nada) e diz que está cheio de aranhas. Por outro lado, as paredes sujas e manchadas da barraca de Bete, que resiste nas Fontainhas; sentados no chão, Bete e Ventura discutem a certa altura as figuras que vislumbram nas sombras e manchas de uma parede fora-de-campo (duas tartarugas, uma galinha, um leão, um polícia, casas, um homem e uma mulher, um homem com cauda). Nas paredes, como telas, projectam-se imagens que Ventura vê, mas o espectador não — e o mesmo acontece no Museu Gulbenkian, onde o ângulo do olhar revela que a sua atenção não se dirige às obras expostas. Ventura vê outra história — talvez a de uma parede que ajudou a construir. É que, a seguir à cena no interior do museu, somos levados aos jardins da Fundação, onde Ventura

explica que trabalhou ali como pedreiro nos anos da edificação, desbravando o mato, instalando esgotos, assentando a estátua de Calouste Gulbenkian.

Apesar de fazer parte da existência daqueles edifícios, Ventura é um elemento deslocado. A sua presença é uma intrusão — o guarda remove os seus vestígios (invisíveis) com um lenço. No entanto — e falando especificamente sobre o gesto político subjacente à cena do museu — Jacques Rancière defende em «Política de Pedro Costa» (texto incluído na colectânea de ensaios *Cem Mil Cigarros*) que a lição a retirar não é «lembrar-nos que os prazeres da arte não são para os proletários», «despojado[s] do fruto do seu trabalho» (Rancière 2009, 56-57):

[Pedro Costa p]arece aproveitar todas as oportunidades para transformar o cenário das vidas miseráveis em objecto artístico. Uma garrafa de água de plástico, uma faca, um copo, alguns objectos espalhados numa mesa de madeira clara numa casa ocupada e eis que, com uma luz rasante, surge a oportunidade para uma bela natureza morta. Se a noite descer sobre essa casa sem electricidade, duas pequenas velas em cima da mesma mesa darão à conversa miserável ou a uma sessão de chuto um ar de claro-escuro holandês do Século de Ouro. (Rancière 2009, 54)

Não é a «miséria do mundo» que Pedro Costa filma, mas a sua riqueza, a riqueza de que qualquer um se pode apoderar: a de apreender o esplendor de um reflexo de luz, mas também a de falar à altura do seu destino. Mas trata-se também de fazer com que a riqueza sensível e o poder da palavra e de visão que são subtraídos à vida e ao cenário das vidas precárias lhes possa ser restituído (...). Não será isto o que podemos esperar do cinema, a arte popular do século XX, a arte que permitiu ao maior número de pessoas, àqueles que não transpunham as portas dos museus, deleitar-se com o esplendor de um efeito de luz num cenário vulgar, a poesia de um tinir de copos ou uma conversa banal ao balcão de um café qualquer? (60-61)

Há uma grandeza, um luxo visual nos planos que Costa compõe. Em *Juventude em Marcha*, em vez de a riqueza artística do museu se opôr a uma suposta pobreza da experiência dos trabalhadores, eles parecem habitar um mundo antigo.

4. O museu como casa de horrores

According to the Great Encyclopedia, the first museum in the modern sense of the word (meaning the first public collection) was founded in France by the Convention of July 27, 1793. The origin of the modern museum is thus linked to the development of the guillotine.

Georges Bataille, «Museum»

No final de *Blackmail* (Alfred Hitchcock, 1929), o chantagista suspeito de homicídio é perseguido pela polícia através da secção egípcia do British Museum, até cair pela cúpula de vidro e morrer. O início de *The Da Vinci Code* (Ron Howard, 2006) mostra-nos Saunière, um curador do Louvre, também em fuga pelo museu já encerrado, durante a noite — os planos de detalhe dos olhos de quadros, numa montagem intercalada, contribuem para a sensação de acossamento — até que o assassino encapuzado lhe dá um tiro na barriga; quando o corpo é encontrado, nu, Saunière encontra-se na posição do *Homem Vitruviano* de Da Vinci, rodeado por um círculo de sangue. *Cadaveri eccellenti* (Francesco Rosi, 1976) também escolhe um museu como cenário para o último assassinato, o do Inspector Rogas e do Secretário-geral do Partido Comunista: depois de um percurso relativamente longo, percorrido por um e depois por outro, que cria suspense, surgem tiros de um lugar que não vemos, e os corpos ficam caídos, imóveis, no chão de mármore branco, com o sangue a alastrar, sob o olhar das estátuas expostas no salão.

Uma das figurações cinematográficas recorrentes do museu mostra-o como labirinto angustiante onde não há esconderijo possível, lugar de paranóia, armadilha mortal, muitas vezes sublinhada com recurso a música sinistra e jogos de luz e sombras: o museu como um túmulo em grande escala, aproveitando também o facto de a morte já estar muito presente no museu de maneira directa, com representações de cenas de violência e tortura, cadáveres animais ou humanos preservados, artefactos ligados a ritos funerários. No espaço do

museu, sobretudo depois da hora do encerramento ao público, reinam o silêncio, a solidão e a escuridão, terreno fértil para as ameaças que povoam os filmes de terror.

Morte em série

Se os *thrillers* de Hitchcock, Howard e Rosi retratam homicídios isolados, o género do terror introduz sempre um elemento de repetição das mortes, de *série*. Em *Horrors of the Black Museum* (Arthur Crabtree, 1959), Edmond Bancroft (Michael Gough) é um jornalista e escritor especializado em crimes. O seu tema actual de pesquisa é uma vaga de homicídios de mulheres em Londres, mas cedo percebemos que o conhecimento privilegiado de Bancroft advém de ser ele o autor dos crimes, cometidos com recurso a objectos exóticos. Bancroft possui um «*black museum*» privado na cave da sua casa, onde estão expostas figuras de assassinos e vítimas, instrumentos de tortura, armas de toda a espécie. A certa altura, em conversa com o seu assistente Rick (Graham Curnow), Bancroft compara o próprio museu com o «*black museum*» da Scotland Yard: os objectos deste último representam fracassos, criminosos que foram apanhados, «no fim de contas, uma colecção morta que pertence ao passado. Mas a minha está viva. Não só presta homenagem ao passado, mas faz parte do presente. E com o novo equipamento electrónico, do futuro também». Ironicamente, a colecção de Bancroft mantém-se viva e em crescimento pela subida do número de mortos.

As mortes de *Horrors of the Black Museum* ocorrem por métodos insólitos, não estando ligadas à intervenção do sobrenatural, abordada mais adiante. Ainda assim, o filme introduz já, de forma subtil, o tema da *animação*. Por um lado, os instrumentos do crime são objectos que estavam imóveis e que se tornam mortíferos porque se mexem (binóculos de onde saltam dois espigões, uma guilhotina que cai, um raio que é accionado); por outro, Bancroft mantém sob o seu poder o assistente que comete pelo menos parte dos homicídios, através de injeções e tratamentos que imaginamos semelhantes ao hipnotismo. Rick age como um autómato, animado pela vontade de Bancroft, até ao ponto em que mata a própria namorada. No final do filme, encurralado pela polícia no alto de uma roda gigante, Rick atira-se sobre Bancroft com um punhal, e morrem os dois.

Tal como nos filmes analisados a seguir, o agente de horror, que mata compulsivamente, é sempre qualquer coisa que tem de ser *detida* através de um acto de destruição, pela sua própria morte. Depois de deixar um rastro de cadáveres, a coisa imobiliza-se finalmente, e assim é reposto o equilíbrio, a ordem natural.

Animar o inanimado

Afirma Laura Mulvey em *Death 24x a Second*: «O cinema combina, talvez de forma mais perfeita que qualquer outro médium, dois fascínios humanos: um com a fronteira entre a vida e a morte e o outro com a animação mecânica do inanimado, em particular a figura humana.» (Mulvey 2012, 11) Pensando na morte como passagem da mobilidade à imobilidade, ambos os fascínios têm a ver com a introdução do *movimento*. E a ilusão fundadora do cinema é essa: fazer com que o espectador veja animação onde ela não existe, enganar o olho e a mente de modo a construírem movimento entre imagens fixas, os fotogramas. Recordem-se os planos terríveis captados por operadores britânicos em Belsen durante a libertação dos campos de concentração — planos conhecidos especialmente por via de *Nuit et Brouillard* (Alain Resnais, 1955) —, em que uma montanha de cadáveres descarnados é movimentada por escavadoras, dando-lhes uma aparência grotesca de vida. De certo modo, o cinema faz precisamente mexer os mortos: à medida que a história do cinema se expande, aumenta a quantidade pessoas, actores ou não-actores filmados, que já morreram mas que aparecem como vivos.

Lembre-se o sentimento de angústia e terror descritos num texto célebre de Sigmund Freud, «Das Unheimliche» (1919) — «O inquietante». Freud aponta duas versões de *unheimlich* enquanto algo que devia permanecer oculto mas vem à superfície: uma diz respeito a complexos infantis que foram reprimidos e agora são reactivados, a outra a crenças primitivas que foram superadas pelo homem civilizado mas se vêem confirmadas. Interessa aqui sobretudo a segunda, que inclui as variantes do animismo, da feitiçaria, da onnipotência dos pensamentos e, em especial, do retorno dos mortos: «em nenhum outro âmbito os nossos pensamentos e sentimentos mudaram tão pouco desde os primórdios, o arcaico foi tão bem conservado sob uma fina película, como na nossa relação com a morte.» (Freud 2010, 361) Essa crença antiga deixa vestígios na psique e mantém-se pronta a manifestar-se.

Há todo um filão cinematográfico — normalmente ligado ao género do terror — que se constrói sobre a linha que separa o animado do inanimado e sobre a inversão da ordem natural das coisas: mortos que regressam à vida (zombies, múmias, fantasmas, vilões impossíveis de matar) ou seres inanimados que ganham vida (marionetas, robots, computadores com inteligência artificial, brinquedos, estátuas). E pensando que uma das vias por que o museu é associado à morte tem a ver com a imobilidade ou petrificação dos objectos lá expostos, parece um desenvolvimento natural do cruzamento museu-cinema que

um número significativo de filmes passados em museus explore os dois fascínios apontados por Mulvey, retratando corpos (humanos ou animais) embalsamados que regressam dos mortos, estátuas que adquirem movimento ou figuras de cera que se revelam afinal cadáveres.⁵⁷

A múmia

O regresso dos mortos é um tema cinematográfico importante; considerando o sub-género do filme de múmias, é comum a inclusão de uma ou outra cena passada num museu, na sequência lógica da descoberta dos artefactos numa expedição arqueológica. Destaque-se no entanto, aqui, o clássico e fundador *The Mummy*, de Karl Freund (1932) — que não se pode deixar de associar à descoberta marcante do túmulo de Tutankhamon, em 1922, e à suposta maldição que atacou os que perturbaram o descanso do faraó.

Imhotep (Boris Karloff), um sacerdote do antigo Egipto, foi enterrado vivo como castigo pelo acto sacrílego de ter tentado ressuscitar a sua amada, a princesa Anck-es-en-Amon. 3700 anos mais tarde, em 1921, a sua tumba é descoberta por uma escavação, e Imhotep é trazido de volta à vida pela leitura do pergaminho de Toth. Em 1932, e assumindo a identidade de Ardath Bey, um académico, Imhotep indica a uma outra expedição a localização do túmulo de Anck-es-en-Amon.

As duas longas cenas no museu correspondem às tentativas de Imhotep de trazer de a princesa de volta à vida, visto que a sua múmia e equipamento funerário completo foram transferidos para o Museu do Cairo. Na primeira cena, Imhotep instala-se aí durante a noite para ler o pergaminho de Toth, mas o plano não funciona como esperado, porque entretanto a alma da princesa reencarnou numa jovem descendente de pai inglês e mãe egípcia, Helen Grosvenor (Zita Johan). Helen abandona a festa onde se encontrava e dirige-se para o museu, como um autómato ou como alguém em transe, irresistivelmente atraída pelo chamamento.

Na segunda cena, Imhotep convoca de novo a jovem ao museu, com um novo projecto mais complexo: sacrificar Helen, embalsamá-la segundo os preceitos rituais e depois ressuscitá-la lendo o pergaminho. O corpo de Anck-es-en-Amon/Helen seria então imortal, e o casal poderia ficar junto para a eternidade. Depois de dar a ver a Helen a sua

⁵⁷ No capítulo sobre o museu como atracção falou-se da trilogia *Night at the Museum* (Shawn Levy, 2006, 2009 e 2014), onde o princípio parece ser o mesmo: conferir movimento ao inanimado, que nalguns casos corresponde a mortos, noutros a bonecos. No entanto, essa ocorrência nada tem de inquietante, e não se enquadra nesta experiência de retorno de algo familiar sob um modo angustiante.

vida passada, numa bacia, Imhotep explica-lhe o seu intuito, enquanto destrói pelo fogo a múmia da princesa egípcia:

I tried then to raise this body. I could raise it now. But it would be a mere thing that moved at my will, without a soul. It was not only this body that I loved. It was thy soul. I destroy this lifeless thing. Thou shalt take its place but for a few moments, and then rise again, even as I have risen.

Um aspecto particularmente interessante no filme é o estilo de representação de Imhotep/Karloff, que fez escola tanto em termos de expressão facial como corporal. Karloff constrói uma figura impassível, que não expressa emoção e é destituída de dotes sociais; o seu corpo alto e magro está sempre direito, hirtó, com os braços estendidos ao longo do tronco. Desloca-se de uma maneira pouco natural, lentamente, como se fosse movido por uma força externa a ele, e dá a impressão de ser alguém de outro tempo — a múmia é precisamente uma heterocronia em movimento, um passado que se mexe no presente.

Estranheza inquietante nos museus de cera

Mais acima já se referiu o *unheimlich*; em *Death 24x a Second*, Laura Mulvey sublinha uma distinção importante entre a versão de Freud e o conceito de Ernst Jentsch, a que Freud recorre explicitamente. Para Freud, o *unheimlich* está ligado ao ressurgimento do antigo e do familiar, descartando a associação que Jentsch faz ao novo, ao não-familiar, que dá origem a uma espécie de *unheimlich* mecânico ou tecnológico (Mulvey 2012, 37-40). Nestes casos, o que está em jogo é, por um lado, uma parecença excessiva do inorgânico com o orgânico e, por outro, a incerteza intelectual: detalha Freud que «Jentsch pôs em relevo, como caso privilegiado, a ‘dúvida de que um ser aparentemente animado esteja de facto vivo’, nisso invocando a impressão deixada por figuras de cera, autómatos e bonecos engenhosamente fabricados.» (Freud 2010, 340)

Outra paragem obrigatória neste capítulo é, assim, o museu de cera, museu de tipo particular, comercial, popular, que não se insere numa tradição de alta cultura; é uma espécie de museu de série B, de reputação até duvidosa: dirige-se a prazeres menos elevados, prometendo divertimento por um preço razoável. Aqui, os objectos não primam pela raridade, antiguidade ou qualidade estética; o fascínio reside na semelhança destas réplicas com os seus modelos, ou seja, as figuras transmitem a impressão de serem reais, como se estivessem à beira de falar, de respirar, de retomar um movimento interrompido

por instantes. E é exactamente com a sugestão dessa possibilidade que os filmes situados em museus de cera jogam.

Tradicionalmente, os museus de cera não só procuram reproduzir a aparência de personagens históricas ou aberrações da natureza como montam quadros tridimensionais de acontecimentos reais, reconstituindo-os, numa *mise-en-scène* frontal, exibicionista, que se oferece enquanto espectáculo: como se os corpos tivessem sido petrificados num momento decisivo. Além disso, existe o subtipo da câmara de horrores, uma espécie de história do crime e castigo, onde figuram assassínios famosos, execuções, suicídios. O fascínio da fixação do movimento ganha um carácter mórbido e voyeurístico, que se mistura com uma dose de repulsa. A especificidade da cera também merece aqui atenção: trata-se de um material mais próximo da pele e do vivo (por oposição à pedra ou ao metal), maleável, que reage ao calor. A cera possui uma instabilidade constitutiva, uma vez que pode ser liquefeita e solidificada, recebe uma forma e perde-a; o gesto de criação e destruição dessa forma são semelhantes, por um processo de derretimento.

O filme de terror no museu de cera, muito provavelmente inaugurado em 1924 com *Das Wachsfigurenkabinett* (Leo Birinsky e Paul Leni), vem fazendo regressos periódicos à história do cinema.⁵⁸ Dessa genealogia, dois filmes particularmente parecem interessantes na articulação com o meio cinematográfico, *Mystery of the Wax Museum* (Michael Curtiz, 1933) e *House of Wax* (André de Toth, 1953), sendo que o segundo é um *remake* do primeiro, retomando-lhe o argumento em traços gerais. Far-se-á aqui uma breve análise do filme de André de Toth, até porque sobre o de Curtiz existe um artigo importante de Philippe Dubois, «Pellicule: voir, la mort, ou l'effet-Méduse de la photographie au cinéma» (1983), publicado na *Revue Belge du Cinéma*.

Da cera à película

Se o museu de cera é já em si uma máquina de produzir a estranheza inquietante, criando uma zona de indefinição entre as categorias do animado e do inanimado, do orgânico e do não-orgânico, o enredo de *House of Wax* investe constantemente nesse tema. É nisso que se baseiam os *gags* cómicos — o assistente que coloca a sua cabeça viva à altura de uma linha de bustos de cera numa prateleira, o cadáver na morgue que se soergue por causa do líquido

⁵⁸ Uma lista não exaustiva: *Chamber of Horrors* (Walter Summers, 1929), *Charlie Chan at the Wax Museum* (Lynn Shores, 1940), *Nightmare in Wax* (Bud Townsend, 1969), *The House That Dripped Blood* (Peter Duffell, 1971), *Terror in the Wax Museum* (Georg Fenady, 1973), *Tourist Trap* (David Schmoeller, 1979), *Waxwork* (Anthony Hickox, 1988), *Maschera di cera* (Sergio Stivaletti, 1997), *House of Wax* (Jaume Collet-Serra, 2005).

de embalsamamento, as visitantes do museu que confundem um homem real com um boneco. Sobretudo, é nisso que consiste o segredo terrível da mestria do Professor Henry Jarrod (Vincent Price), criador do museu: as figuras expostas são cadáveres, cobertos com uma película de cera («Isto aqui é uma morgue!», dizem os polícias perto do final). Deformado pelo incêndio que destruiu o seu primeiro museu, o Professor (paradigma do artista louco e obsessivo) ficou incapaz de criar como antes — as suas mãos tornam-se inúteis — e recorre a este estratagema no seu segundo museu.⁵⁹ Se as figuras do primeiro museu eram perturbadoramente reais, as novas são *excessivamente* reais — a aparente reprodução é afinal o original, o próprio corpo, que foi roubado da morgue, virando perversamente do avesso a relação entre referente e cópia.

A esta premissa de base, o cinema, com os seus meios técnicos, vai adicionar mais uma camada, instalando um jogo complexo de espelhamentos e inversões. Em primeiro lugar, não sabemos por vezes se as obras expostas no museu são de facto figuras de cera ou actores de verdade, maquilhados, que permanecem imóveis. Isto aplica-se particularmente ao caso de uma figura, a de Maria Antonieta, que era a estrela do primeiro museu («Uma vez na vida, todo o artista sente a mão de Deus... e cria qualquer coisa que ganha vida. Assim foi com a minha Maria Antonieta»). Ora, a actriz (Phyllis Kirk) que fazia o papel de Maria Antonieta em cera vai surgir mais tarde em carne e osso, enquanto Sue Allen. Quando vê Allen pela primeira vez, o Professor fica maravilhado com a parecença: «Eu fiz uma estátua, e você é essa figura que ganhou vida.» Ou seja, a revelação escandalosa de que as estátuas são pessoas é prefigurada pelo cinema.

A outra revelação de *House of Wax* é que o monstro de rosto queimado e desfigurado que comete homicídios e recupera os corpos não é senão o próprio Professor: no dia-a-dia, uma máscara de cera restitui-lhe a aparência de antes do incêndio, e essa máscara será quebrada a murros por Sue Ellen, quase no final do filme. Ora, na realidade das filmagens, a equipa produziu uma máscara monstruosa que esconde o rosto normal de Vincent Price: rosto e máscara estão numa relação de inversão.

Escreve Dubois sobre o filme de Michael Curtiz, de 1933: «E o único tema de *The Mystery of the Wax Museum*, o seu sentido último, é no fim de contas o próprio filme. Ou seja,

⁵⁹ *House of Wax* é um filme construído sob o signo da repetição e da reconstituição encaixadas umas dentro das outras. Há dois museus de cera, sendo que o segundo reconstitui o primeiro — os bonecos de cera novos são descritos como reproduções dos originais, ou seja, como retorno a um objecto perdido que em si já replicava um referente histórico. O Professor Jarrod também tem um duplo: dado como morto depois do incêndio, o seu regresso é uma ressurreição (diz o próprio: «O Jarrod está morto. Eu sou uma reencarnação.»). E o novo Jarrod divide-se em duas versões: o aleijado de cadeira de rodas mas com rosto normal (professor) e o monstro deformado mas perfeitamente móvel (assassino).

o cinema. Todo o cinema. O cinema em si mesmo.» (Dubois 1983, 23) Apesar das diferenças entre os dois filmes (*The Mystery of the Wax Museum* tem, por exemplo, uma personagem que é actriz e faz referências directas à fotografia, elementos que estão ausentes do filme de André de Toth), pode-se aplicar esta afirmação a *House of Wax*. Da película de cera à película de celulóide, tece-se uma teia de relações e metáforas entre o museu de cera e o cinema: entre aparência e realidade, animado e inanimado, exibicionismo e voyeurismo, paragem e movimento, original e representação, ilusão e verdade, morte e vida.

Ciência e sobrenatural

O cinema, como tecnologia que ao mesmo tempo faz mover fantasmas e decompõe o movimento de forma analítica, funde feitiçaria e ciência, magia e razão, obscurecimento e esclarecimento. *The Outing* (Tom Daley, 1987) e *The Relic* (Peter Hyams, 1997) são dois filmes que decorrem essencialmente em museus de história natural — museus de *ciência* — e que concretizam esta articulação.

No primeiro, um génio malvado habita uma lâmpada antiga que é trazida para o Houston Museum of Natural Science, juntamente com uma pulseira mágica que assinalará a nova guardiã da lâmpada: Alex (Andra St. Ivanyi), a filha adolescente do curador, que vai libertar o génio; possuída, convence os amigos a passarem a noite escondidos no museu. Se este museu de história natural já tem a sua quota-parte de elementos sinistros (esqueletos, o cadáver mumificado de uma índia, tumbas egípcias com encantamentos gravados, crânios e ossos diversos), quando o génio se apodera de artefactos do museu, conferindo-lhes movimento, começam as mortes sucessivas e sangrentas dos adolescentes e funcionários: as pás de uma ventoinha de tecto mexem-se sozinhas, uma lança e um corno são arremessados, cobras em formol ganham vida, uma máscara de ferro esmaga o crânio de quem a usa, a múmia ergue-se e ataca — até Alex conseguir finalmente derreter a lâmpada numa fornalha.

Mas mesmo esta premissa assumidamente mágica de *The Outing* alberga qualquer coisa de científico: a solução de destruir a lâmpada é dada pela descodificação dos caracteres antigos nela inscritos, com o auxílio de um programa de computador. *The Relic*, que decorre no Field Museum of Natural History, em Chicago, joga explicitamente com uma mistura entre razão e mito. Em primeiro lugar, pela exposição em destaque no museu, que

se intitula «Superstição»⁶⁰ e é ridicularizada pela personagem principal, a Dra. Margo Green (Penelope Ann Miller): «Usar a superstição para trazer as pessoas ao museu é como contratar arrumadoras em *topless* para o Ballet Bolshoi.» Mas sobretudo porque a criatura assassina à solta no museu está associada a uma relíquia (recolhida numa expedição antropológica) de uma tribo brasileira que se pensava extinta, e que fez um pacto com o demónio para derrotar os seus inimigos. Ao mesmo tempo, a criatura constitui a prova viva de um suposto «efeito Callisto»: um dos cientistas do museu tem a teoria de que a vida não evoluiu gradualmente, por selecção natural, mas sim em saltos evolutivos; seria o caso desta espécie aberrante, criada graças a um fungo cuja ingestão permite a apropriação do DNA de outros seres (e é a falta do fungo que leva a criatura a alimentar-se de hipotálamos humanos). A mutação genética é uma versão científica do fenómeno da possessão, e a Dra. Green, no seu laboratório, vai desvendar o mistério do predador (que na sua origem era o antropólogo que conduziu a expedição) e também destruí-lo, por fim.

⁶⁰ A exposição «Superstition» é onde se inicia o ataque generalizado da criatura, durante uma concorrida gala de angariação de fundos. Tal como em *The Outing*, o museu é convertido numa fortaleza onde convidados e funcionários ficam encerrados. A cena mais memorável *the Relic* é a de debandada geral, com o caos e destruição que se instalam no museu.

5. O museu como propiciador de epifanias

Il dépend de celui qui passe
Que je sois tombe ou trésor
Que je parle ou me taise
Ceci ne tient qu'a toi
Ami n'entre pas sans désir.
**Paul Valéry, frontão do Musée de l'Homme
(Palais de Chaillot)**

A epifania — conceito com origens religiosas, mas também utilizado para descobertas científicas ou filosóficas e transportado para o plano estético por James Joyce — descreve a ocorrência de uma iluminação que permite um ponto de vista novo, ou uma compreensão sobre um problema a resolver. Há qualquer coisa que se revela, e essa revelação surge pelo confronto com um fenómeno concreto: trata-se de uma descoberta sensível, não de uma ideia abstracta. O museu parece potencialmente conveniente à produção de epifanias: pelo ambiente de recolhimento, silêncio e solidão que promove, propício à contemplação, e pela presença no aqui e agora, na sua concretude, dos objectos expostos, sejam obras de arte ou não.

Dois casais em ruptura

Viaggio in Italia (Roberto Rossellini, 1954) constitui o filme paradigmático do museu enquanto lugar de uma epifania. Será aqui colocado lado a lado com *Un Couple parfait* (Nobuhiro Suwa, 2005), realizado cerca de meio século mais tarde, que vai buscar referências a Rossellini.

Em ambos, um casal atravessa uma crise durante um período fora de casa. No primeiro filme, Katherine (Ingrid Bergman) e Alex (George Sanders) passam uma temporada nos arredores de Nápoles para vender a casa de um tio, herdada por Alex; no segundo, Marie (Valeria Bruni Tedeschi) e Nicolas (Bruno Todeschini) deslocam-se a Paris, ironicamente, para assistir a um casamento de amigos. Em ambos os casos, o filme conta a

ruptura, os desentendimentos conjugais: uma história comum que se transforma em duas histórias separadas.

Outro ponto comum são as visitas que a mulher, sozinha, faz a museus ou pontos de interesse da cidade. Em *Viaggio in Italia*, estas «peregrinações» (como lhes chama o marido, a quem os museus aborrecem, e que prefere ir divertir-se em Capri) são centrais no filme. No Museo Archeologico Nazionale, as estátuas parecem ganhar vida com a câmara móvel de Rossellini a interagir com Katherine, afectando-a com o olhar. Mas tal como nos outros lugares que visita, Katherine é sobretudo confrontada com os vestígios do passado no presente, numa convivência entre vários tempos, e também com a relação particular que os napolitanos mantêm com a morte, de contacto quotidiano e não-problemático.

Já em *Un Couple parfait*, as duas visitas que Marie faz ao Musée Rodin são menos fundamentais na estrutura da obra e constituem antes cenas luminosas num filme emocionalmente sombrio: o museu como um lugar de beleza e sensualidade dos corpos. Na primeira visita, a voz *off* de uma guia cria uma narrativa para as estátuas expostas e cita um poema de Rilke sobre uma delas, *L'Éternelle idole* (1890-1893). Na segunda, Marie reencontra por acaso um amigo de liceu com o filho, e conversam junto às estátuas. Apesar de não ser insinuada uma ligação romântica entre os dois, há uma certa sugestão da vida que poderia ter sido e também, pela presença da criança, uma alusão a uma maternidade falhada (tema igualmente presente em *Viaggio in Italia*).

De qualquer modo, esta irrupção do passado no presente ecoa um incidente no filme de Rossellini, quando Katherine recorda um antigo apaixonado, Charles Lewington, que já morreu, e recita um dos seus poemas (sobre o Museo Archeologico) a Alex. A situação parece ter sido inspirada num conto de Joyce (que, note-se, é o apelido do casal no filme...), «The Dead», em que a referência a um pretendente da mulher, morto também prematuramente, vem perturbar a vida de um casal; o homem tem a revelação de que o presente não está separado do passado. Os ciúmes, retroactivos ou actuais, permeiam os dois filmes: o que o outro fez noutro tempo, o que estará a fazer noutro lugar.

Reconciliação pelo contacto

Katherine faz ainda uma última visita, desta vez com Alex, às escavações de Pompeia. Assistem ao momento excepcional em que é retirado o molde em gesso branco dos corpos de um homem e uma mulher deitados um ao lado do outro no momento da sua morte, as mãos tocando-se, surpreendidos pela erupção do vulcão; Katherine fica muito perturbada,

qualquer coisa vem (também) nela à superfície. Em *Un Couple parfait*, o conjunto escultórico de *L'Éternelle idole* (também em gesso, um molde feito a partir do mármore) ecoa de algum modo esta descoberta arqueológica de *Viaggio in Italia*: a estátua de Rodin mostra um casal nu, com o homem ajoelhado perante uma mulher, beijando-a na zona do coração («um casal perfeito», tal como Marie e Nicolas são para os amigos), e Marie também se comove na visita ao museu.

Estes dois casais petrificados em gesso figuram o contacto como momento de *imobilidade* partilhada entre homem e mulher: é este o motivo dos finais de ambos os filmes, o amor enquanto paragem, apesar do movimento do mundo. No regresso de Pompeia, o carro de Alex e Katherine fica bloqueado por uma procissão religiosa; os dois saem e vêem-se separados por uma turba em movimento, que reage a gritos de «milagre!» (presumivelmente, um aleijado que recuperou o uso das pernas). Aí ocorre outro milagre, o do *happy end*, milagre laico mas igualmente inexplicável, já que nada no filme o preparava: Alex vai em socorro de Katherine, voltam atrás na intenção do divórcio, declaram o amor um pelo outro, ficam abraçados, quietos no meio da multidão que avança. Em *Un Couple parfait*, a reconciliação é mais subtil, e o futuro mais incerto: na estação de comboios onde Marie deveria partir para Bordéus (a mala já está a bordo), o casal permanece parado, alheio à pressa dos outros passageiros, à beira do comboio que se põe movimento. Marie baixa a cabeça, Nicolas encosta à sua cabeça à dela num gesto de cumplicidade, e ouvimos os risos de ambos já com o ecrã a negro.

Amor vs. petrificação

Bringing up Baby (Howard Hawks, 1938), uma *screwball comedy*, apresenta um museu que também se liga à ideia de casal, mas desta vez em formação. David Huxley (Cary Grant) é um paleontólogo distraído, e o filme começa no (suposto) Stuyvesant Museum of Natural History, com David a montar o seu projecto de quatro anos: a reconstrução de um enorme esqueleto de brontossauro. Ficamos a saber que é a véspera do seu casamento com Alice Swallow (Virginia Walker), a sua assistente, mas David vai faltar ao casamento porque conhece entretanto outra mulher, Susan Vance (Katherine Hepburn). Susan tem um leopardo domesticado chamado Baby e arrasta David numa série de aventuras mirabolantes que implicam levar Baby para a quinta da tia de Susan, a mecenas do Stuyvesant. Na viagem, vai acompanhá-los o último osso que faltava para completar o brontossauro, uma fictícia

«clavícula intercostal», finalmente encontrada numa expedição, e que será enterrada por um cão em parte incerta da quinta.

A vida demasiado arrumada e segura de David é figurada pelo espaço interior do museu, separado do mundo, com os seus objectos calcificados. O casamento previsto com Alice far-se-ia por motivos meramente práticos, em nome do trabalho; já Susan e a sua fera viva — em oposição ao brontossauro — vão injectar a imprevisibilidade, o caos e o risco na existência de David. O filme mostra a educação não só de Baby, mas do paleontólogo: ao ar livre, na espontaneidade, na improvisação e na vulnerabilidade, iniciando-o num mundo que é também o do amor.

À partida, poder-se-ia conceber o esqueleto no museu, composto de partes, como fornecendo uma imagem para o casamento enquanto encontro da peça que completa o puzzle, que torna alguém inteiro. Mas a conquista dessa completude apontaria antes para Alice como parceira, para um casamento estéril e aprisionante. A última cena do filme passa-se de novo no Stuyvesant, fechando um círculo: Alice rompe definitivamente com David, acusando-o de ser «uma borboleta», metáfora da inconstância e do movimento; logo em seguida chega Susan, trazendo consigo a famosa clavícula intercostal, que conseguiu recuperar. David está no cimo do andaime e Susan sobe por um escadote, ficando os dois num plano elevado com o esqueleto entre eles. David confessa que teve o melhor dia da sua vida com Susan e que a ama; Susan começa a balançar perigosamente no escadote — introduzindo movimento, ou seja, vida, na situação — e, para não cair, apoia-se no brontossauro, que se desmorona. David iça Susan, e o casal termina são e salvo no andaime.

Como aponta Stanley Cavell em «Leopards in Connecticut» (1976, incluído em *Pursuits of Happiness: The Hollywood Comedy of Remarriage*), se na cena de abertura vemos David na posição do *Pensador* de Rodin, na cena final o casal assume a pose de uma outra estátua do escultor, *O Beijo*. David e Susan ficam por fim imóveis, apontando para um museu que agora é o de arte, num *tableau vivant* perfeitamente enquadrado pelo andaime, com o esqueleto desvalorizado em pedaços aos seus pés.

Regresso à infância

Se ir ao museu é sempre uma viagem ao passado da humanidade e, portanto, uma espécie de regresso, *The Squid and the Whale* (Noah Baumbach, 2005) põe em cena o regresso a um passado individual: de um adolescente à sua infância.

Em crise depois do divórcio dos pais e apanhado a plagiar uma música dos Pink Floyd para um concurso de talentos, Walt (Jesse Eisenberg) vai consultar o psicólogo da escola, que o convida partilhar uma recordação feliz. Walt fala de uma visita ao American Museum of Natural History de Nova Iorque, quando tinha seis anos, e do diorama gigante aí exposto: uma luta entre a lula e a baleia que dão o título ao filme. Mas Walt não consegue olhar directamente para a cena violenta, só com uma mão à frente da cara; mais tarde, durante o banho, a mãe descreve-lhe o diorama: a tradução em palavras ainda é assustadora, mas torna-se divertida. A lembrança é acompanhada por uma tomada de consciência do companheirismo com a mãe (Laura/Joan Berkman) durante a infância, e de uma correlativa ausência do pai (Bernard/Jeff Daniels).

Filme de família, *The Squid and the Whale* constrói-se a partir de uma lógica de combate, espelhada pelo diorama. A cena inicial é uma partida de ténis, com o pai e filho mais velho (impiedosos) contra a mãe e filho mais novo (Frank/Owen Kline); a primeira frase pronunciada é «Eu e a mãe contra ti e o pai». Os filhos têm de escolher um lado o tempo todo — em casa de quem passam a noite, quem é o escritor mais talentoso, quem tem a melhor estrutura óssea. Com o divórcio, o mais velho toma o partido do pai, o mais novo o da mãe; ambos replicam a visão competitiva do mundo que o pai tem, que se aplica tanto às capacidades desportivas como à cultura literária e artística e passa por uma desvalorização do feminino (associado à emoção) em prol do masculino (associado à racionalidade) — trata-se também de um combate entre os sexos.

A cena que encerra o filme é um momento emocionante, ao som de «Street Hassle» de Lou Reed. O pai de Walt está no hospital mas, em vez de ficar ao lado dele, Walt repele-o pela primeira vez. Sai a correr, percorre as ruas de Nova Iorque e entra no Museum of Natural History para visitar a lula e a baleia, como quem cumpre um ritual. Sozinho no museu, Walt enfrenta o diorama: já não precisa da descrição da mãe, consegue olhar directamente, sem desviar os olhos. A ida ao museu é um regresso a um sítio feliz da infância — antes do divórcio dos pais, quando as coisas encaixavam — mas também um sinal de crescimento e aceitação. Walt aproxima-se devagar e contempla longamente os tentáculos da lula entre os dentes da baleia. Naquela luz azulada, visto de perto, o diorama revela a sua qualidade artificial.

Um diorama numa maquete de um museu dentro de outro museu

Em *Wonderstruck* (Todd Haynes, 2017), seguimos duas histórias paralelas separadas por 50 anos: em 1927, a de Rose (Millicent Simmonds) e, em 1977, a de Ben (Oakes Fogley), duas crianças que a seu tempo se revelarão como avó e neto. Quando morre Elaine, a mãe de Ben, o rapaz parte sozinho do Minnesota numa viagem iniciática em busca do pai desconhecido (Danny), tendo como única pista um marcador com a morada de uma livraria. A viagem leva-o a Nova Iorque, onde dois museus, o American Museum of Natural History e o Queens Museum of Art, lhe irão permitir reconstruir o seu passado e o da sua família. O museu imiscui-se em todos os pontos do argumento de *Wonderstruck*, nomeadamente como lugar que revela afinidades electivas e relações de parentesco. Num *flashback* no início, Elaine entra no quarto de Ben dizendo-lhe que parece um museu; é no museu que Rose-criança encontra refúgio, junto do irmão; tanto Danny como Rose trabalharam em museus; o livro com o marcador, oferecido por Danny a Elaine, é uma história dos *cabinets of wonders*; é no museu que Ben vai fazer um amigo, Jamie.

O Museum of Natural History vai ser palco de um regresso. Trata-se aqui de uma memória reprimida: Ben não se lembra, mas tinha visitado o museu anos antes, por ocasião da morte do pai. As primeiras imagens do filme, em que Ben sonha que está a ser perseguido por lobos através da floresta, não são portanto imaginação, mas sim recordação de um diorama com dois lobos que viu nesse dia no museu. O pai desenhava dioramas, e foi essa investigação que o levou ao Minnesota, onde conheceu Elaine (revela-se o mistério da origem do rapaz). Curiosamente, então, os lobos são naturais do lugar onde Ben vive, mas o pesadelo não é desencadeado pelos animais no seu habitat, e sim por uma recriação a três dimensões vista na grande cidade. Aqui, a ficção é mais poderosa do que a realidade, e o diorama funciona como metonímia do cinema: um pequeno quadro onde projectamos uma narrativa.

E é no museu de Queens que Rose vai revelar a Ben a história de Danny, a partir de uma maquete de Nova Iorque extremamente detalhada feita por ela para a Feira Mundial de 1964. Rose, que é surda, escreve em papelinhos (ecoando os intertítulos do cinema mudo) que passa a Ben e mostra-lhe, nos modelos dos edifícios, pequenas recordações que escondeu do filho já morto: Rose e Ben são dois gigantes a passear numa cidade minúscula e o panorama é um mapa secreto da vida da família. Note-se que os *flashbacks* da narrativa de Rose são dados por bonequinhos que se movem em maquetes, incluindo as cenas do fabrico do diorama e do panorama de Nova Iorque. Ou seja, a lógica do diorama, o fascínio pela

miniaturização, pela imitação da vida, pela reconstituição⁶¹ que o caracterizam são transportados para a forma do próprio filme, numa *mise-en-abîme* que se torna vertiginosa.

Aprender a ver

Em *Ferris Bueller's Day Off* (John Hughes, 1986), há uma curta cena, com cerca de dois minutos, no Art Institute of Chicago. Nesta comédia adolescente ligeira que acompanha Ferris (Matthew Broderick), a sua namorada Sloane (Mia Sara) e o melhor amigo Cameron (Alan Ruck) num dia de gazeta, a cena de museu forma como que um pequeno compartimento estanque dentro filme: sem diálogos, ao som de uma versão instrumental de «Please, Please, Please, Let Me Get What I Want» dos Smiths.

Entre as diversas actividades a que Ferris, Sloane e Cameron se dedicam durante o dia — enganar pais e professores, levar ‘emprestado’ o Ferrari do pai de Cameron, assistir a um jogo de basebol, fazer-se passar por outras pessoas para almoçar num restaurante fino, participar num desfile — a escolha do museu parece surpreendente. Pelo comentário de John Hughes à cena, disponível no Youtube, percebemos que a visita ao Art Institute of Chicago tem um carácter autobiográfico, corresponde a um regresso do realizador (tal como acontecia com o American Museum of Natural History em *The Squid and the Whale* para Noah Baumbach) a um sítio que conhece bem, e a uma oportunidade para mostrar as suas obras preferidas, em planos de detalhe sucessivos.⁶²

Ao princípio, a cena assume um carácter mais lúdico, que se assemelha às descrições de actos performáticos que surgiram no capítulo do museu como transgressão: os três adolescentes juntam-se a uma fila de crianças que passam de mãos dadas; imitam a pose de uma estátua de Rodin; colocam-se os três alinhados, cada um frente a um Picasso. Mas não há aqui nada de transgressor, e sentimos sobretudo o olhar do realizador que se diverte na composição destas vinhetas, com os actores a posar para a câmara.

A seguir, Cameron separa-se do casal de namorados, e fica sozinho face a um quadro de Seurat, *Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte* (1884). Os primeiros dois planos situam o adolescente, visto de costas, e incluem o quadro inteiro. Depois, a montagem dá-

⁶¹ Há outras reconstituições em *Wonderstruck*. Uma ocorre sob o modo do grotesco: depois da morte de Elaine, Ben surpreende a vizinha adolescente vestida com as roupas da mãe, a ouvir o mesmo disco de David Bowie, a fumar e a fingir que pinta. Outro exemplo é o excerto de filme mudo com a mãe de Rose, uma estrela de cinema chamada Lillian Mayhew (Julianne Moore), claramente uma homenagem a Lillian Gish em *The Wind* (1928) de Victor Sjöström.

⁶² «This is a very self-indulgent scene of mine. This is the Chicago Art Institute, which when I was in high school was a place of refuge for me, I went there quite a bit, I loved it. I knew all the paintings, I knew the building, and this was a chance for me to go back into this building and show the paintings that were my favorite.» (Hughes 2009).

nos alternadamente o rosto concentrado de Cameron e o quadro, numa escala cada vez mais próxima, até os olhos dele preencherem o ecrã e a menina no centro do quadro se transformar num conjunto de pontinhos coloridos na trama da tela. Explica Hughes: «E depois esta imagem, que eu sempre pensei, este quadro era mais ou menos como fazer um filme. O estilo pontilhista, que de muito, muito perto não temos qualquer ideia do que fizemos até darmos um passo atrás e nos afastarmos. (...) Quanto mais de perto ele olha para a criança, menos vê (...).» (Hughes 2009) Não é Cameron que se aproxima do quadro, mergulhando nele, mas sim a câmara, que vê uma transformação no quadro, a sua indefinição progressiva, e também no interior de Cameron: a epifania é também de Hughes, projectada no adolescente.

Epifania negativa

Os quinze minutos iniciais de *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959) alternam planos de um casal abraçado (num enquadramento fechado em que os corpos se confundem, sem deixar ver os rostos) e imagens da cidade de Hiroshima. Primeiro vem a música, a que se acrescenta um diálogo *off* entre um homem (Eiji Okada) e uma mulher (Emmanuelle Riva) que começa com o célebre «Tu não viste nada em Hiroshima, nada». A mulher responde «Vi tudo, tudo» e inicia uma descrição dos horrores da bomba atómica; acompanhando o texto, as imagens mostram o que ela viu. Depois da ida ao hospital, a mulher conta a ida ao museu, visitado quatro vezes.⁶³

Paralelamente à linguagem poética, há neste texto *off* uma lógica informativa, factual, de enumeração, da precisão dos números — quantos mortos e feridos, a temperatura que a explosão atingiu, quanto durou. Ao mesmo tempo, a própria mulher admite a insuficiência dos recursos do museu, das reconstituições, das fotografias, das explicações: «à falta de melhor», diz ela três vezes. Marguerite Duras, que escreveu o argumento, comenta esta

⁶³ «ELLE: Quatre fois au musée à Hiroshima. J'ai vu les gens se promener. Les gens se promènent, pensifs, à travers les photographies, les reconstitutions, faute d'autre chose. Les photographies, les photographies, les reconstitutions, faute d'autre chose, les explications, faute d'autre chose. Quatre fois au musée à Hiroshima. J'ai regardé les gens. J'ai regardé moi-même pensivement, le fer. Le fer brûlé. Le fer brisé, le fer devenu vulnérable comme la chair. J'ai vu des capsules en bouquet: qui y aurait pensé? Des peaux humaines flottantes, survivantes, encore dans la fraîcheur de leurs souffrances. Des pierres. Des pierres brûlées. Des pierres éclatées. Des chevelures anonymes que les femmes de Hiroshima retrouvaient tout entières tombées le matin, au réveil. J'ai eu chaud place de la Paix. Dix mille degrés sur la place de la Paix. Je le sais. La température du soleil sur la place de la Paix. Comment l'ignorer?... L'herbe, c'est bien simple...

LUI: Tu n'as rien vu à Hiroshima, rien.

ELLE: Les reconstitutions ont été faites le plus sérieusement possible. Les films ont été faits le plus sérieusement possible. L'illusion, c'est bien simple, est tellement parfaite que les touristes pleurent. On peut toujours se moquer mais que peut faire d'autre un touriste que, justement, pleurer? J'ai toujours pleuré sur le sort de Hiroshima. Toujours.»

primeira cena: «A primeira conversa deles será portanto alegórica. Será, em suma, uma conversa de ópera. Impossível falar de Hiroshima. Tudo o que podemos fazer é falar da impossibilidade de falar de Hiroshima. O conhecimento de Hiroshima coloca-se a priori como um logro exemplar do espírito.» (Duras 1972, 10) O museu de Hiroshima é um museu de um tipo muito particular, não de arte nem de ciência, mas que funciona como memorial de um acontecimento histórico — e traumático. Não se trata de pôr em causa o papel dos museus, especificamente, e sim a capacidade de conhecer e representar um acontecimento como Hiroshima.

Se, como sugere Deleuze em *L'Image-temps*, Auschwitz e Hiroshima constituem o horizonte de toda a obra de Resnais (Deleuze 1999b, 270), sugere-se aqui uma inversão do fenómeno descrito no capítulo sobre o cinema como reconstituição: as imagens de Hiroshima são o oposto de um fora-de-campo cuja presença se faz sentir, de algo que é mostrado sem o vermos: o «Tu não viste nada» do homem (japonês), que vai sendo repetido, nega que estejamos a *ver* realmente o que foi filmado; algo que está presente na imagem revela-se como ausente. Ao contrário da raridade extrema de imagens de Auschwitz, há uma espécie de *excesso* de imagens de Hiroshima, que dão a ilusão de abarcar o acontecimento, de o esgotar.

Isso aplica-se à experiência da mulher (francesa) em Hiroshima, mas também à nossa como espectadores, ou seja, a impossibilidade de que Duras fala incide, talvez antes de mais, sobre o próprio cinema, para o qual o museu aponta por analogia, enquanto mediador da experiência que constitui um dispositivo de memória e confirmação do real, apresentando provas fotográficas e objectos sobreviventes (os ferros deformados, as pedras queimadas, os vestígios de pele e cabelo humanos). O museu surge como lugar de uma epifania negativa, revelação de uma falha que pertence ao próprio cinema.⁶⁴

⁶⁴ Há, aliás, dentro da sequência do museu, blocos de imagens não filmadas por Resnais (mas unificadas pelo preto e branco), de reconstituições do rescaldo da explosão e, a seguir, de filmes de actualidades da época. Pouco depois, surge uma série de planos da catástrofe transformada em atracção turística: um quiosque que vende souvenirs, um autocarro com uma guia que faz uma «tournée atómica». Este aproveitamento comercial não será muito diferente do filme-dentro-do-filme incluído no argumento de *Hiroshima mon amour*, «um filme edificante sobre a paz» em que a mulher faz o papel de enfermeira (é por isso que está na cidade), e que não é melhor do que os «filmes publicitários sobre sabonete», nas palavras dela. Aí, como nas reconstituições 'sérias' do museu, os feridos e mortos são transformados em figurantes com queimaduras falsas, as ruínas em cenário, os objectos em adereços.

6. O museu como máquina do tempo

Ils s'arrêtent devant une coupe de séquoia couverte de dates historiques. Elle prononce un nom étranger qu'il ne comprend pas. Comme en rêve, il lui montre un point hors de l'arbre. Il s'entend dire: «Je viens de là...»

***La jetée* (Chris Marker)**

Os filmes de ficção científica, ao imaginarem outro tempo, põem em marcha um pensamento vizinho das operações museológicas: é fácil compreender a sedução que o espaço do museu pode representar para os realizadores, um espaço que dá corpo a questões de memória, reconstrução e conservação.

A relação entre tempos diferentes levada a cabo pela ficção científica, quer na versão literária quer cinematográfica do género, pode ser implícita: um dos seus elementos distintivos é a projecção de um futuro recheado de detalhes tecnológicos e fantasistas, mas que fala afinal do presente em que é escrito, reflectindo de algum modo as suas conquistas, desejos e inquietações. No caso específico do cinema, certos filmes retratam um futuro imaginado, mais ou menos longínquo, e servem-se do presente da época em que foram filmados (ou de uma variação desse presente) como se fosse um passado. Outros situam a sua narrativa no passado e constroem um futuro que equivale em traços gerais ao presente da sua rodagem. E há também, é claro, o *topos* da viagem no tempo: apesar de a ideia ser antiga na história da humanidade, H.G. Wells é o primeiro, justamente em *The Time Machine* (1895), a propor uma viagem que se faz por meios mecânicos, imaginando um veículo que permite uma deslocação propositada e selectiva. Coincidência digna de nota: o romance de Wells é publicado no mesmo ano em que ocorrem as primeiras projecções dos irmãos Lumière, ou seja, a sua máquina ficcional é contemporânea da invenção de uma máquina real que permite manipular o tempo. Quer pela montagem, quer agindo sobre a velocidade, as operações do cinema assemelham-se às da viagem no tempo: analepses e prolepses

(saltos para o passado ou para o futuro), abrandamentos e acelerações, elipses, a possibilidade de voltar a mergulhar no mesmo momento, de reverter e remontar o tempo.

Um filme fundador

La Jetée (Chris Marker, 1962) é um filme marcante pelas suas características formais (tem como subtítulo «um foto-romance» e compõe-se de fotogramas fixos, com uma significativa exceção) mas também para a ficção científica, explorando dois temas, ou mesmo clichés, do género: o da viagem no tempo e o do mundo pós-apocalíptico.

Um homem (Davos Hanich) encontra-se entre os sobreviventes da Terceira Guerra Mundial, num campo de prisioneiros subterrâneo, e é usado como cobaia numa experiência científica que o obriga a viajar no tempo, na esperança de que o futuro forneça uma tecnologia energética que salve a humanidade. A razão por que este homem — cujo nome nunca será mencionado — é escolhido reside na sua obsessão por uma imagem de infância, o rosto de uma mulher (Hélène Chatelain); os cientistas acreditam que essa fixação talvez o torne capaz de viver noutra tempo sem enlouquecer.

Assim, o homem é inicialmente enviado para o passado, para treinar os saltos entre diferentes épocas, e a última visita que faz aos tempos pré-guerra é ao Muséum National d'Histoire Naturelle, em Paris, na companhia dessa mulher: «Por volta do quinquagésimo dia, eles encontram-se num museu cheio de bichos eternos.» Numa sequência relativamente longa, num espaço de onde estão ausentes quaisquer outros visitantes, os dois passeiam-se por entre centenas de animais empalhados, apontando para as criaturas, maravilhando-se com o que vêem, sorrindo, cúmplices de aventura. Note-se que, sendo *La Jetée* uma sucessão de fotogramas fixos, a imobilidade dos animais não se distingue da imobilidade do casal: o tempo congelado que pertence ao museu, sublinhado pelo processo de embalsamamento, encontra um eco na escolha formal do filme, que renuncia ao movimento característico do cinema. E não será por acaso que o encontro no museu representa o sucesso das experiências de viagem para um tempo passado: a partir daí, o homem torna-se capaz de permanecer sem esforço no momento escolhido, o que abre caminho para a viagem ao futuro. É que o museu, em si, constitui um portal para outro mundo e para o passado; ir ao museu já equivale a uma viagem no espaço e no tempo.

Viagens no tempo

Time After Time (Nicholas Meyer, 1979) ficcionaliza o próprio H.G. Wells como criador de uma máquina do tempo. No início do filme, na Londres de 1893, Wells (Malcolm McDowell) anuncia a sua invenção aos amigos — só que um deles, o cirurgião Stevenson (David Warner) é afinal Jack, o Estripador, e aproveita a máquina para fugir à polícia, rumo ao futuro. O escritor vai em perseguição do assassino, reunindo-se os dois em 1979: surpreendentemente, não em Londres, mas em São Francisco. A razão para este salto também no espaço deve-se à localização da máquina nesse momento do século XX, tendo sido emprestada pelo British Museum a uma exposição dedicada a H.G. Wells, na Califórnia. Wells aterra portanto numa época e continente desconhecidos, mas simultaneamente numa bolha de familiaridade: desenhos feitos por si ou fotografias dele mais novo (e mais velho), os seus livros e a escrivaninha onde trabalha, objectos variados pertencentes à sua época.⁶⁵ Descoberto por um guarda no interior da máquina do tempo, é tomado por um visitante mais atrevido, e instado a passar para o lado de cá das cordas, que sinalizam a fronteira entre dois mundos.⁶⁶ A escolha que *Time After Time* faz para a localização da máquina sublinha o museu como espaço de convivência de diferentes tempos, de passagem entre eles.

Em *Somewhere in Time* (Jeannot Szwarc, 1980), a linha que une dois tempos nasce num museu: o dramaturgo Richard Collier (Christopher Reeve) apaixona-se por uma mulher que vê numa fotografia, ao visitar o museu do Grand Hotel onde está instalado; trata-se de uma atriz famosa, Elise McKenna (Jane Seymour) que ali se hospedou em 1912. Neste filme, não há necessidade de máquina do tempo: Collier consegue transportar-se para o passado recorrendo a uma técnica de auto-hipnose que lhe é ensinada por um professor de filosofia, implantando no próprio cérebro a sugestão de que se encontra noutra época. Mas para conseguir voltar atrás, como lhe explica o professor, o lugar é muito importante — e, nesse sentido, o quarto de hotel onde o método é posto em prática torna-se mais interessante do que o museu, que tem uma curta figuração no filme. Collier tem de retirar desse quarto, que pouco mudou desde o início do século, todos os objectos que sejam do tempo actual (esconde na casa de banho uma televisão, uma reprodução de Picasso); mais

⁶⁵ A exposição intitula-se «Um homem à frente do seu tempo» e, enquanto Wells a aprecia, ouve-se uma voz gravada que debita factos sobre a vida do autor, referindo-se por exemplo à sua «visão profética», que enformou o futuro.

⁶⁶ Ocorrem ainda mais duas idas ao museu: quando Wells leva a namorada de 1979, Amy Robins (Mary Steenburgen), a testar a máquina, avançando três dias no tempo para lhe provar que diz a verdade, e na cena final, em que Wells destrói Stevenson e regressa ao passado com Robins.

para a frente, volta inadvertidamente ao presente quando encontra no bolso uma moeda do seu tempo. Ou seja, a viagem mental no tempo não suporta os *anacronismos* (que são os erros dos filmes de época), e é como se os objectos de outro tempo possuísem uma força sobrenatural, que reside na sua autenticidade — e não é esse o poder dos objectos expostos num museu?⁶⁷

Preenchendo uma lacuna do presente

Fora do *topos* da viagem no tempo, o espaço do museu pode servir um propósito concreto, utilitário, enquanto repositório do passado onde as personagens vão buscar qualquer coisa de que necessitam e que não existe no seu presente.

Demolition Man (Marco Brambilla, 1993) acompanha o confronto entre o vilão psicopata Simon Phoenix (Wesley Snipes) e o polícia John Spartan (Sylvester Stallone), ambos criopreservados na Los Angeles de 1996 e descongelados em 2032, numa sociedade bem diferente, que erradicou o crime e que vê a violência como um comportamento primitivo. Para ter acesso a armas, que entretanto caíram em desuso («O único sítio onde uma pessoa pode sequer ver uma arma nesta cidade é num museu»), Phoenix recorre ao San Angeles Museum of History.⁶⁸ No Hall of Violence, e graças ao arsenal proveniente de várias épocas aí disponível (canhões, espingardas, metralhadoras, uma «arma de acelerador magnético») assistimos a uma luta entre Phoenix e Spartan que deixa o museu semi-destruído. Da exposição faz parte também uma espécie de sítio arqueológico, no subsolo: uma cena de rua de Los Angeles no final do século XX, ruína do grande terramoto que atingiu a cidade. Esta rua, com os néons, as montras de lojas, as televisões e o Cadillac, constitui um cenário reconhecível para os espectadores dos anos 90, contrastando com o ambiente e tecnologia futuristas do resto do filme.

Em *Star Trek IV: The Voyage Home* (Leonard Nimoy, 1986), apesar de o futuro projectado (2286) ser mais utópico do que apocalíptico, chama-se a atenção para um aspecto em que caminhamos para a catástrofe: a extinção de animais por intervenção do

⁶⁷ O museu também tem uma curta aparição em *Back to the Future Part II* (Robert Zemeckis, 1989). Marty McFly (Michael J. Fox) passa pela entrada do Biff Tannen Museum, dedicado ao seu rival, e assiste a um vídeo que descreve resumidamente a sua ascensão lendária: uma fortuna feita com dinheiro ganho em apostas desportivas e aplicado na construção de um império (parece que a personagem foi inspirada em Donald Trump...). Aqui o museu, sob a forma do vídeo, serve para dar corpo a uma linha temporal alternativa, mostrando imagens de arquivo.

⁶⁸ Talvez se possa ver aqui uma referência discreta a *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), que também projectava uma sociedade pacificada, sem necessidade de armas. O estado de violência e a guerra são associados a formas de vida primitivas, neuróticas e irresponsáveis, e a arma que *Barbarella* (Jane Fonda) leva na sua expedição intergaláctica, para protecção, é um empréstimo do Museum of Conflict.

homem. No filme, uma sonda alienígena aproxima-se da Terra, emitindo um sinal indecifrável que põe em risco a vida no planeta. A antiga tripulação da USS Enterprise desvenda o mistério: o sinal destina-se a uma espécie entretanto extinta, a das baleias-corcundas. Supõe-se que a sonda alienígena efectuou contacto com estes mamíferos inteligentes antes de os seres humanos dominarem o planeta e pretende agora retomá-lo. A única solução é viajar no tempo, para um momento do passado em que as baleias-corcundas ainda existiam, e trazer alguns exemplares para o presente, de modo a responderem ao sinal da sonda. Esta missão leva os heróis até à São Francisco de 1986 — o ano da feitura do filme — onde decorre mais da metade do filme, com os fatos e os costumes da tripulação a destoarem na paisagem urbana e nos hábitos da Costa Oeste, perfeitamente familiares aos espectadores. Spock (Leonard Nimoy) e Kirk (William Shatner) dirigem-se ao Cetacean Institute, na cidade de Sausalito, descrito como o único museu do mundo dedicado a baleias e que, para além de painéis informativos, vídeos e reproduções dos mamíferos (seguimos uma visita guiada pelas instalações), possui um enorme tanque de água salgada com as únicas baleias-corcundas em cativeiro, George e Gracie, que serão levadas para o futuro.

Um terceiro exemplo, este não localizado no futuro e sim num presente semelhante ao da sua rodagem: *Captain America: The Winter Soldier* (Anthony Russo e Joe Russo, 2014). No filme, Steve Rogers/Captain America (Chris Evans) visita anonimamente um museu real, a Smithsonian Institution em Washington DC — mais especificamente, o National Air and Space Museum — onde está patente uma exposição fictícia, dedicada a ele próprio. Rogers tem uma lacuna de décadas em relação ao tempo que habita agora,⁶⁹ e procurar colmatá-la com leituras e através da Internet. Mas quando vai ao museu não é em busca de informação,⁷⁰ e sim para se reconectar com a sua identidade, para se sentir próximo do passado: assiste a depoimentos, circula por entre painéis, fotografias e artefactos da época. De novo, importa aqui o facto de os objectos expostos serem autênticos — numa curta cena mais à frente, o Captain America regressa à Smithsonian para roubar o seu antigo uniforme. Ele próprio é uma peça de museu, como graceja a Black Widow (Scarlett Johansen) quando

⁶⁹ Durante a Segunda Guerra Mundial, Steve Rogers alistou-se, mas a sua saúde e constituição eram demasiado frágeis, e foi escolhido para um programa científico pioneiro que o transformou num super-soldado; depois de um acidente no Ártico, pensou-se que ele estava morto, mas na verdade ficou congelado; é encontrado e trazido de volta à vida quase 70 anos depois — estes acontecimentos decorrem no filme anterior do *franchise* do super-herói, e são parcialmente recapitulados na visita que Rogers faz ao museu em *The Winter Soldier*.

⁷⁰ Por contraste, numa cena pós-genérico, vemos Bucky Barnes/Winter Soldier (Sebastian Stan) na mesma exposição, frente a um memorial com a sua fotografia, reconhecendo-se: Barnes, amigo de infância e companheiro de batalha de Rogers, também tinha supostamente morrido em combate, mas foi sujeito a um programa semelhante (neste caso operado pelos nazis, programa este que o transformou num super-soldado rival) e também a uma espécie de lavagem cerebral. Barnes não conhece de facto o seu passado, o museu para ele equivale a uma memória a recuperar.

o vai buscar no início do filme: «Olá, rapazes. Algum de vocês sabe onde é a Smithsonian? Vim buscar um fóssil.»

Barbárie e civilização

Paul Coates, no artigo «Chris Marker and the Cinema as Time Machine», publicado na revista *Science Fiction Studies*, associa o surgimento do tema literário da viagem no tempo ao acelerar do avanço tecnológico e da industrialização nos países ocidentais, passando o mundo a dividir-se entre culturas avançadas e atrasadas, como que em estádios evolutivos diferentes: «A viagem no tempo, em certo sentido, é uma viagem entre os países desigualmente desenvolvidos deste mundo, distribuídos no espaço do universo.» (Coates 1987, 307) E esta divisão entre aquilo a que se poderia chamar países civilizados e bárbaros repercute nos membros destas sociedades: de um lado senhores, do outro escravos. Se, como já se disse, a ficção científica explora as ansiedades do seu próprio tempo, projectando-as num futuro muitas vezes distópico, um tema recorrente nestes filmes são as alegorias para o racismo, para a desigualdade ou para as tensões entre classes — a questão da existência (ou não) de seres humanos superiores e outros inferiores, por cultura, por educação, mas sobretudo por composição genética.⁷¹

Em *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968), Taylor, Landon e Dodge, três astronautas, aterram num planeta desconhecido em 3978, após terem partido da Terra por volta de 1972; uma vez que viajaram a uma velocidade próxima da luz, para eles passaram apenas alguns meses. Nesse planeta encontram uma civilização dominada por símios (gorilas, orangotangos e chimpanzés) onde os homens são seres primitivos que vivem em estado selvagem, sem linguagem, possuindo uma inteligência reduzida. Os humanos são considerados criaturas inferiores e tratados como tal, não lhes sendo reconhecidos direitos: são vistos como *animais*, caçados, utilizados em experiências científicas. As agressões físicas e verbais a que os astronautas são sujeitos pelos símios suscitam associações com as práticas da escravatura (Taylor é despido, espancado, enjaulado, amordaçado, ameaçado de esterilização), com a opressão aos movimentos dos direitos cívicos da época em que o filme foi feito (o uso de mangueiras de água) e com a chacina dos índios pelos colonizadores do Oeste dos EUA (o ataque realizado com espingardas, a cavalo, sobre um bando de humanos).

⁷¹ O já referido romance fundador *The Time Machine* de H.G. Wells — claramente influenciado pela teoria evolucionista de Darwin, cuja *The Origin of the Species* já circulava há três décadas — imagina um futuro em que existem duas espécies, os Eloi e os Morlocks, ambas descendentes do ser humano, que são o resultado do alargar do fosso entre capitalistas e trabalhadores.

A curta cena de museu reforça a construção de um mundo às avessas: quando Taylor (Charlton Heston) consegue fugir da sua jaula, é perseguido pela cidade, e um dos lugares onde entra é um museu, que expõe diversos dioramas reconstruindo o habitat dos homens. Num deles, para horror de Taylor, encontra-se um dos seus colegas de viagem, empalhado.

A revelação que fecha o filme (o plano icónico da Estátua da Liberdade enterrada na areia) é que o «planeta dos macacos» não é afinal um planeta longínquo, com formas de vida alternativas, mas a própria Terra muito tempo depois, em resultado de uma batalha entre homens e macacos que culminou na destruição nuclear: a viagem da nave espacial decorreu apenas no tempo, não no espaço, e Taylor e os outros astronautas são de facto relíquias do passado, peças de museu.

Uma espécie inferior ou superior?

Zardoz (John Boorman, 1974) passa-se em 2293, futuro possível onde o mundo se divide em duas zonas, as Outlands e uma série de comunidades chamadas Vortex. Os habitantes das Outlands, os Brutals, vivem em condições semelhantes às da Idade Média, escravizados por uma classe de Exterminators. O Vortex, isolado como uma bolha, constitui um género de paraíso para um grupo de escolhidos, os Eternals, que superaram a morte. A trama do filme segue o percurso de Zed (Sean Connery), um Exterminator que se consegue introduzir no Vortex, onde é tratado ora como espécimen de laboratório, ora como brinquedo, escravo ou animal — como Outro inferior, a quem não é reconhecida inteligência, sensibilidade nem moral, repetindo-se a dinâmica de *Planet of the Apes*. Zed pertence supostamente a uma espécie menos evoluída, primitiva; vem de outro espaço mas é como se viesse de outro tempo.

Por um lado, os Eternals têm acesso a uma tecnologia super-avanzada, o Tabernacle, um cristal que é um misto de Deus e inteligência artificial; por outro lado, a estética futurista da vida no Vortex combina-se com uma série de elementos reconhecíveis do passado, nomeadamente nos figurinos e penteados (estilo anos 70 com laivos medievais) e nas actividades quotidianas dos Eternals, que amassam pão e se deslocam em carros puxados por cavalos. É que os Eternals afirmam-se como guardiães do passado da humanidade,⁷² e essa dedicação e trabalho de preservação ganham corpo num edifício que é como um museu, onde se acumulam estátuas (muitas delas com pedaços em falta), figuras de cera

⁷² «The world was dying. We took all that was good, and made an oasis here. We few — the rich, the powerful, the clever — cut ourselves off to guard the knowledge and treasures of civilisation, as the world plunged into a dark age. (...) We are custodians of the past for an unknown future.»

representando personagens de diferentes épocas históricas, quadros famosos (um Van Gogh, um Vermeer), bandeiras, armaduras, fotografias, cerâmicas — este museu é simultaneamente um lugar de estudo e de armazenamento. Zed será responsável pela destruição do Vortex, com o acordo dos Eternals (que reconhecem a imortalidade como um fardo e escolhem libertar-se, recuperar o direito a morrer). Ele traz consigo a violência, a mudança, a vida (ligadas também ao desejo sexual e à reprodução), por oposição à harmonia imutável mas estagnada do Vortex, que é equiparada à morte, e que encontra uma imagem na petrificação do museu, invadido no final por Eternals em fúria, que destroem tudo à sua passagem, abrindo espaço para a renovação.

X-Men 2 (Bryan Singer, 2003), com a equipa de super-heróis da Marvel, retoma a ideia de uma divisão no seio da espécie humana, incluindo neste retrato a visita a um museu de história natural (criado para a rodagem): uma das personagens, a mutante Storm (Halle Berry) faz as vezes de guia perante um diorama dos antepassados do homem e descreve a sua evolução como procedendo por mistura, e não por extermínio de um ramo pelo outro.⁷³ E essa é a questão central de *X-Men 2*, aplicada a um estádio imaginado da evolução da humanidade: os mutantes tanto podem ser vistos como expressão de um salto evolutivo (possuem super-poderes), ou como uma aberração da natureza, na sua estranheza. Será possível uma coexistência pacífica ou a guerra é inevitável? As situações apresentadas pelo filme ecoam o movimento dos direitos cívicos e as tensões raciais na sociedade norte-americana, a opressão quotidiana e o preconceito a que são sujeitos os negros, a segregação, os sentimentos de medo, suspeita e ódio.

A continuação da sequência de museu decorre na cafetaria, onde um mutante adolescente exhibe a sua capacidade de dominar o fogo. Interrompendo uma situação que se está a descontrolar, aparece o Professor Xavier (Patrick Stewart), director de uma escola exclusiva para mutantes. Utilizando os seus poderes, Xavier imobiliza todos os presentes excepto os seus alunos. Ou seja, enquanto os visitantes humanos do museu ficam congelados, os mutantes continuam a mover-se à volta deles. No modo como a câmara filma — em *travellings* que passam desses visitantes às figuras também imóveis nos dioramas que representam o passado do homem, assinalando a semelhança entre eles — sugere-se que os humanos são de facto a espécie primitiva, objecto da contemplação dos mutantes.

⁷³ «Neanderthals. We once believed that they were wiped out by years of conflict with a much more advanced branch of humanity called Cro-Magnon man. But recent research into our own DNA suggests that these two species may have interbred evolving into modern humans.»

Vestígios de uma civilização perdida

Num aparente paradoxo que a aproxima do museu, a concepção do futuro em filmes de ficção científica tem muitas vezes qualquer coisa de passadista: paralelamente a elementos como naves espaciais e computadores superpoderosos, os criadores inspiram-se no passado para o ambiente das suas histórias, compondo uma mistura de épocas, naquilo a que se chama retro-futurismo. Por exemplo em *Planet of the Apes*, os astronautas possuem uma tecnologia avançada, mas a dos macacos (apesar de incluir a escrita, as armas de fogo e a fotografia) não está sequer ao nível da do século XX; também a arquitectura da cidade parece rudimentar e a estrutura social é hierárquica, cheia de tabus. Já se viu também como *Zardoz* recorre a elementos historicizantes (nos figurinos, nos cenários, nos hábitos quotidianos) que remetem para um passado mítico, não datável. Esta justaposição do novo com o velho — o anacronismo tornado estética — estará em parte ligada a considerações orçamentais, mas parece corresponder sobretudo a uma visão pessimista do progresso, que se torna mais clara nos filmes pós-apocalípticos: o fim do mundo como o conhecemos traz consigo uma *regressão* tecnológica e civilizacional.

Il seme dell'uomo (Marco Ferreri, 1969) apresenta um mundo destruído por uma catástrofe misteriosa, vista apenas em imagens televisivas; seguimos a história de um casal que é aconselhado pelas autoridades a procurar uma casinha, viver uma vida primitiva e reproduzir-se. Numa das salas da casa à beira-mar onde se instalam, Cino (Marzio Margine) monta um pequeno museu, expondo objectos em prateleiras ou simplesmente no chão, e fazendo-os acompanhar por tabuinhas toscas de madeira, escritas à mão, que descrevem a peça e indicam materiais, peso, dimensões, fabricante, origem. Encontramos aí um relógio, uma água de colónia, um frigorífico, uma televisão, um *view-master* com imagens de Nova Iorque, uma lanterna, um parmesão inteiro. Dora (Anne Wiazemsky) pergunta se não seria melhor comer o queijo, e Cino responde que não, porque constitui uma peça fundamental do museu, «a alimentação».⁷⁴ Quando são visitados por um comité da Administração, a iniciativa de Cino é louvada pelo major, que o nomeia curador do museu e doa alguns quadros para completar a exposição.

Mesmo quando não estão presentes representações literais do museu como a de *Il seme dell'uomo* — uma colecção organizada num espaço visitável dedicado a esse propósito — podem surgir nos filmes variações da ideia e das funções do museu. São os lugares onde

⁷⁴ Uma curiosidade. Nas paredes deste museu encontram-se também imagens de voos espaciais que seriam uma conquista da humanidade, mas na realidade trata-se de fotografias de cena de um filme do ano anterior, *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968).

se guarda aquilo que *sobrou*: corredores subterrâneos com estátuas partidas ou bustos a que faltam pedaços, salas que armazenam quadros, bibliotecas semi-destruídas, galerias caseiras. O museu aparece enquanto colecção de destroços, a herança possível do passado da humanidade, e anda de braço dado com o tema da ruína.

Dois exemplos. Em *Oblivion* (Joseph Kosinski, 2013), que se passa numa Terra do futuro, desértica, devastada por uma longa guerra com extraterrestres, o museu é um lugar onde se pode viver à margem. Jack (Tom Cruise) construiu uma casa-esconderijo junto ao lago, reunindo aí elementos — relíquias — que foi recolhendo nas suas expedições pela superfície do planeta, e que provêm daquele que é o presente dos espectadores do filme: um gira-discos com vinis, livros, roupas e mobílias, tudo velho, empoeirado, coberto de patine (em contraste com o ambiente branco e higienizado da estação de trabalho).

Já *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973) mostra-nos um mundo sobre-povoado, em que os recursos naturais foram esgotados, os animais estão extintos e as pessoas se alimentam de um composto (supostamente) à base de plâncton. Quando Sol (Edward G. Robinson), parceiro do Detective Thorn (Charlton Heston), descobre que a proteína Soylent Green é afinal feita com cadáveres humanos, decide dirigir-se a uma clínica estatal de suicídio assistido. Aí, depois de ingerir uma substância letal, cada pessoa tem direito a 20 minutos numa sala moderna, limpa, minimalista, um *white cube* com ecrãs a toda a volta. Ao som de música clássica, de lágrimas nos olhos, Sol assiste a imagens de uma natureza que já não existe: campos verdejantes, cardumes no fundo do mar, rebanhos a pastar, veados, cavalos, um lago, flores a ondular ao vento. A projecção privada é como uma instalação num museu de arte contemporânea, que só se visita uma vez.

«Um museu que é talvez o da memória»

Interstellar (Christopher Nolan, 2014) também traça um futuro pós-apocalíptico: pragas e tempestades de poeira ameaçam as colheitas e com elas a subsistência da humanidade, que tem de procurar um novo habitat fora do sistema solar. Quase no final do filme, surge uma figuração do museu, depois de o engenheiro/astronauta Cooper (Matthew McConaughey) ser resgatado de um buraco negro, décadas após a sua partida da Terra. Ele encontra-se agora numa colónia espacial que orbita Saturno e é levado a visitar uma reconstrução (os objectos não são autênticos) daquela que era a sua casa na quinta da família, na Terra. Um lugar para mostrar como era a vida antes, e para Cooper se sentir em casa longe de casa. A *ideia* de museu que surge nesta cena é pobre, um cliché: como se acrescentar ao cenário da

casa uns cordões vermelhos e uns ecrãs espalhados (com trechos de depoimentos de sobreviventes) chegasse para significar «museu». Parece pouco convincente que este fosse o espaço museológico construído por uma sociedade tecnologicamente tão avançada, daqui a cerca de 90 anos; é antiquado até para os dias de hoje.

No entanto, podemos pensar que o verdadeiro museu do filme é outro: o tesseracto ou hipercubo no buraco negro onde Cooper entra, um portal para o quarto da filha na Terra que lhe oferece a possibilidade de comunicar com ela (de forma muito limitada), transmitindo a informação que salvará a espécie humana. Dentro do tesseracto, o tempo encontra-se espacializado, e Cooper consegue aceder a uma infinidade de momentos decorridos nesse mesmo lugar. O quarto contém uma parede forrada de livros (a biblioteca, acumulação de conhecimento humano, ou seja, outra heterotopia), e estas linhas verticais e horizontais prolongam-se no tesseracto, formando uma estrutura reticular. Em contraste com a cena do museu falso, esta sequência é interessante visual e conceptualmente, propondo um outro-lado-do-espelho/da estante. A estrutura dentro do buraco negro funciona como uma máquina do tempo, permite aceder a um passado que se desdobra.

Convivem portanto em *Interstellar* dois modelos distintos de um passado visitável, de memória transformada em espaço, dois modelos que se podem encontrar noutros filmes. Por um lado, há as representações convencionais e até anacrónicas do museu, assinalado enquanto tal por elementos-tipo (cordões de segurança, vitrines, placas informativas); os edifícios carregam normalmente um excesso de passado, sendo sublinhada a antiguidade quer da arquitectura, quer dos elementos dispostos no seu interior. Por outro lado, surgem as representações menos óbvias do museu, das quais pode até estar ausente o próprio edifício; são normalmente proporcionadas pela tecnologia e a relação com a memória é estabelecida através de um dispositivo que é por vezes cinematográfico. É o que acontece em *Soylent Green*, mas também na «câmara de sonhos» de *Barbarella*, uma projecção que mistura acontecimentos passados reais e ficcionais, ou em *Zardoz* — veja-se a cena em que todo o conhecimento dos Eternals (música, ciência, artes plásticas, literatura) é transmitido a Zed «por osmose», numa montagem de excertos sonoros e visuais.

Fechando o círculo deste capítulo, um regresso a *La Jetée*. Aí, a introdução do homem noutro tempo faz-se mentalmente, sem recurso a uma máquina; permanecendo imóvel no mesmo lugar, é como se ele percorresse a própria consciência. Diz a certa altura a voz *off*:

Quelquefois, il retrouve un jour de bonheur, mais différent, un visage de bonheur, mais différent. Des ruines. Une fille qui pourrait être celle qu'il cherche. Il la croise

sur la jetée. D'une voiture, il la voit sourire. D'autres images se produisent, se mêlent, dans un musée qui est peut-être celui de sa mémoire.

Se a viagem no tempo é interior, o seu resultado exterioriza-se em imagens, que são como que arrancadas ao homem pelos cientistas, mas cuja sucessão é também o próprio filme *La Jetée*, a que estamos a assistir. Cinema e museu são aproximados por via da memória, cinema e museu surgem enquanto abrigo da memória, não por meio de um espaço arquitectónico, mas enquanto desfilar de imagens.

7. O museu como quotidiano

J'avoue être incapable de m'intéresser à la beauté d'un lieu, s'il n'y a pas des gens dedans (je n'aime pas les musées vides).

Roland Barthes, «Au palace ce soir»

Ao pensar no quotidiano de um museu, existem duas faces da moeda: o lado público, visível, das visitas às exposições, e o lado dos bastidores, inacessível aos visitantes, que tem um recorte tanto temporal (as horas em que o museu não está aberto) como espacial (as salas onde decorrem todas as actividades indispensáveis ao seu funcionamento). Se primeiro aspecto, o da visita, é essencial à própria definição do museu enquanto instituição, o segundo corresponde ao quotidiano de trabalho e, para muitos funcionários do museu, a intimidade com as peças passa pela acção, excedendo o olhar: mãos que limpam, restauram, transportam. Por vezes, os pólos da visita e do trabalho misturam-se no mesmo lugar e tempo, como no caso dos vigilantes e dos guias, mas mesmo aí a relação com as obras distingue-se daquela que tem o público: as peças tornam-se companheiras de horas.

Os aspectos mais mundanos da vida de um museu, como seria de esperar, são sobretudo objecto de documentários, mas também fazem aparições em filmes de ficção — já em 1931, *Der Raub der Monalisa* (Géza von Bolváry) mostrava o trabalho no Louvre: Peruggia no seu ofício, a montar a mesinha, a tirar o quadro da parede para colocar o vidro, etc., mas também uma série de planos dos trabalhos de limpeza, que parecem quase heréticos face à proibição habitual de tocar nas obras — uma esfregona encostada a uma estátua, uma senhora a limpar o pó a um busto como se o assoasse.

Far-se-á neste capítulo uma curta visita guiada por alguns documentários dedicados exclusivamente a museus e por dois filmes de ficção situados em grande medida em museus.

Escutar os visitantes

O filme *Le Centre Georges Pompidou* (1977), de Roberto Rossellini, foi o último do realizador, que não chegou a ocupar-se dos acabamentos. Depois de uma visão dos arredores do museu, com uma série de planos de exteriores que situam o Beaubourg, como também é conhecido, na cidade de Paris, uma cidade em mudança, passamos ao interior.

Pode parecer que o filme não se foca tanto no quotidiano do Pompidou, uma vez que nos mostra a abertura ao público (ainda o museu não estava completamente terminado), ou seja, num dia de excepção: há barraquinhas montadas e um ambiente festivo no exterior e, quando as portas se abrem, entram magotes de pessoas pelo átrio adentro. No entanto, daqui para a frente, o que nos é mostrado são situações de visita habituais, familiares.

O filme constrói-se com base num dispositivo que sobrepõe planos gerais dos vários espaços do centro (interiores de exposição mas também a biblioteca, o terraço, as escadas rolantes) com um áudio não-síncrono que capta as conversas dos visitantes. Por vezes, a câmara opera um *zoom in* sobre certos grupos de pessoas, parecendo assim indicá-las como fonte dos diálogos que ouvimos, mas é apenas uma ligação sugerida. Há também um momento em que surge uma voz *off* (presumivelmente de um audioguia) que explica a lógica inovadora do museu: dedicando-se apenas ao século XX, segue uma arrumação cronológica e não, como era habitual, com salas organizadas em torno de obras; os seus painéis amovíveis permitem alterar o espaço tanto vertical como horizontalmente.

De um modo geral, os comentários correspondem ao que seria de esperar nestas circunstâncias, variando do erudito ao mais mundano. Os visitantes discutem o que é (ou não é) arte («Mamã, estes tubos servem para quê? / Cala-te, é uma escultura, é arte moderna»), exibem o seu conhecimento ou ignorância da história da arte, o seu gosto, comentam os outros visitantes, advertem as crianças para não tocarem nas obras, introduzem elementos sobre a vida dos artistas, interrogam-se sobre o preço das obras e o trabalho que elas deram a completar, identificam movimentos artísticos, avançam interpretações sobre o significado das peças.

Para além de documentar um momento importante na vida cultural francesa, e mundial, o conceito do filme não é desprovido de interesse: na não-coincidência entre imagem e som, o museu torna-se habitado por vozes que têm qualquer coisa de fantasmas; assistimos à convivência de diversos tempos no mesmo espaço, o que põe em acto um dos traços definidores do museu. Mas *Le Centre Georges Pompidou* suscita também algumas objecções. A câmara de Rossellini move-se pelo espaço de uma maneira um pouco mecânica,

alheia ao que está exposto, como se não estivesse realmente a *ver*; a isso junta-se a sensação desconfortável de que as pessoas não sabem que as suas conversas estão a ser gravadas. O filme esgota-se um pouco no seu dispositivo — ressentindo-se talvez de uma rodagem curta, que contrasta com a sensação de duração que caracteriza os outros documentários deste capítulo.

Morte e vida dos animais

O documentarista Nicolas Philibert tem dois filmes dedicados inteiramente a museus, *Un animal, des animaux* (1996) e *La ville Louvre* (1990). No primeiro, Philibert filma o Muséum National d'Histoire Naturelle, em Paris, que esteve fechado desde 1965, acompanhando o processo de reabertura: as obras de recuperação, o diagnóstico das peças a expor, a sua reparação e a preparação da exposição propriamente dita. O filme interrompe-se imediatamente antes da abertura ao público — quase o contrário da escolha de Rossellini.

O tema da colecção está muito presente em *Un animal, des animaux*: a lista, a sequência, ora no modo do semelhante, ora do diferente. Alinhados em prateleiras e mesas, em expositores de vidro ou naquele que será o átrio principal da exposição, vemos borboletas, morsas, um esqueleto de dinossauro, peixes, crustáceos, aranhas, répteis, moluscos, pássaros. O museu apresenta-se como amostra da quantidade e da variedade da vida animal, como uma Terra em miniatura.

Mas o filme destaca-se antes de mais por uma relação muito directa com a morte. O espectador é lembrado o tempo todo de que as peças expostas, no passado, foram animais que caminharam por essa Terra. A sensação é sublinhada pela atmosfera melancólica que Philibert constrói por vezes, nomeadamente com as imagens dos olhos tristes de macacos ou veados embalsamados, num fundo escuro, em grandes-planos que os antropomorfizam, que lhes dão expressão. Há aqui uma grande diferença em relação às obras de arte (mesmo quando se trata de quadros ou esculturas de pessoas, em que podemos projectar a capacidade de devolver o olhar): houve um dia em que estes animais nos podiam ter fitado com olhos vivos.

Ao mesmo tempo, a melancolia e a perturbação que podem tomar o espectador contrastam com o grande sentido prático por parte dos técnicos do museu. O quotidiano a que temos acesso aqui é, em grande medida, o dos meandros da taxidermia, com mãos que executam tarefas de forma precisa e sem sentimentalismo, como quaisquer outras tarefas, quase como se o museu fosse uma agência funerária de animais. Um elefante é pintado com

um pincel, uma vaca é vestida com a sua própria pele, esqueletos são remontados, colam-se pêlos e penas onde são necessários, um cadáver de pequeno mamífero recebe um enchimento de palha, uma foca sem interior é dobrada como um tapete, olhos de vidro são escolhidos e espetados nas órbitas de diversos bichos. Estes seres foram transformados em *coisas*, que por vezes precisam de ser embrulhadas em plástico para não apanharem pó. Por outro lado, os cuidados tidos com os animais empalhados são semelhantes aos cuidados com os vivos — tapar para proteger, pentear, limpar —, o que reinicia o curto-circuito entre morte e vida.

O trabalho dos profissionais do museu consiste exactamente em pôr em prática uma série de artifícios que *reconstituem* uma aparência de vida. E Philibert joga muito bem com este ponto quando filma os técnicos a transportarem os animais em diversas situações: vemos os mortos num cenário descontextualizado, em movimento, *animados* pelos vivos.

Uma cidade insólita

La ville Louvre começa com uma porta a ser aberta, apontando imediatamente para o desvendar de segredos. Durante a noite, vemos esculturas e quadros iluminados por lanternas, numa atmosfera secreta, mágica — a promessa de que nos será revelado aquilo a que os visitantes em geral não têm acesso.

Aqui, o quotidiano segue a mesma lógica de bastidores que *Un animal, des animaux*, excluindo também os momentos de presença do público, mas num museu mais complexo — que vamos descobrindo enquanto cidade, como indica o título. Assistimos ao trabalho minucioso dos conservadores-restauradores, às decisões durante a montagem de uma exposição, com as suas dificuldades e o esforço de equipa indispensável; acedemos às caves das reservas, a abarrotar de peças; vemos as diversas tarefas de limpeza, como o aspirar das tapeçarias ou o encerar do chão. A câmara de Philibert também passa por situações e lugares mais inesperados, que não são específicos de um museu mas inerentes ao funcionamento de uma instituição da dimensão do Louvre: a sala das telefonistas, as provas de uniforme dos vigilantes, uma formação sobre a utilização de extintores, alguém que circula pelos corredores internos de patins, os equipamentos de ginástica e outros momentos de lazer, uma simulação de socorrismo, a cantina, o vestiário. No genérico de fim, surge uma lista que prolonga a lógica de enumeração ou catálogo presente ao longo de todo

o filme: o número de trabalhadores,⁷⁵ de departamentos, de funções, de obras, de quilómetros de corredores, de superfície de exposição, de janelas, de fechaduras, de degraus.

Se no contexto de uma visita ao museu os objectos expostos aparecem como intocáveis, eternos e imutáveis, as actividades retratadas em *La ville Louvre* desmancham essa ideia. Não há uma atmosfera respeitosa, do museu quase como catedral onde reina o silêncio e a reverência. As estátuas e quadros, habitantes imóveis do museu, são postos em situação, num contexto vivo, de *interacção*: são manuseados, limpos, restaurados, içados, colocados nos lugares; ao contrário do que acontece normalmente nas exposições, a luz que incide sobre eles é uma luz natural, cambiante, viva. Tal como em *Un animal, des animaux*, Philibert dá especial atenção ao transporte das obras, com resultados diferentes. Aqui, as peças surgem na sua fragilidade, como doentes que não se podem valer a si próprios e precisam dos vivos; uma estátua amarrada, em particular, dá a impressão de ser um prisioneiro.

Philibert não passa completamente ao lado dos problemas que a gestão do Louvre coloca — numa reunião, por exemplo, discute-se se o museu deve dar provas da riqueza do seu espólio, cuidando sobretudo dos visitantes que aí regressam, ou mostrar uma colecção reduzida de obras mais fortes, que atenda às expectativas e disponibilidade dos turistas. No entanto, sente-se um pouco que o filme está do lado da instituição (o próprio Louvre é co-produtor), tendo o cuidado de mostrar as obras-primas e de não entrar em zonas de conflito. *La ville Louvre* é sobretudo um filme muito inteligente *visualmente*, na composição, na atenção a momentos interessantes (o Fragonard que tem de entrar pela varanda), insólitos (um tecto que é visto como um chão) e também de humor (o *gag* em que nunca mais acabam de sair homens por trás de um quadro gigante).

O museu fala do cinema

Em *National Gallery* (2014), Frederick Wiseman não resiste a alguns blocos de planos curtos de quadros, intercalados com visitantes a olhar, que encenam um campo-contracampo de troca de olhares. Mas essas sequências funcionam antes de mais como respiro das cenas dialogadas em que o filme se ancora, de acordo com o interesse habitual do realizador pelas instituições e pelo discurso que produzem. Se Philibert nos encanta com o que vemos,

⁷⁵ Na última sequência do filme, há uma espécie de homenagem a esses trabalhadores anónimos que fazem a cidade-Louvre: nas salas vazias, Philibert compõe pequenos retratos filmados de alguns deles, imóveis como as obras, tendo por pano de fundo sonoro as conversas indistintas dos visitantes ausentes.

Wiseman cativa-nos pelo que aprendemos. O museu já está construído na nossa imaginação como um lugar seguro de beleza, e aqui temos o conforto de passar três horas com pessoas que nos ensinam a ver o que estamos a ver, e também a pensar o museu.

Ao longo do filme, são colocadas no concreto várias questões expostas na primeira parte desta tese, quer nas visitas guiadas quer nas conferências ou oficinas de vários formatos que surgem em *National Gallery*, com direito a longas sequências. Por exemplo, o museu como contexto distinto daquele para que as obras foram pensadas: uma guia convida os visitantes a imaginar que vêem o quadro noutra ambiente, que descreve em detalhe, o de uma igreja da Idade Média; outro guia chama a atenção para *Sansão e Dalila* de Rubens (c. 1609-1610), que foi pintado expressamente para uma divisão onde ficaria por cima da lareira, iluminado por uma janela à esquerda: a luz eléctrica do museu, frontal, muda o foco e o equilíbrio do quadro. Numa sessão sobre um Rembrandt, para público reduzido, um conservador fala da reversibilidade dos restauros actuais, mas também sublinha que toda a obra se compõe de materiais orgânicos e perecíveis, começando a deteriorar-se a partir do momento em que é feita; o estado original é irrecuperável. O quadro deve ser tomado como documento arqueológico (composto pelas camadas da sua história), ou uma imagem a ser lida? Onde está o ponto de equilíbrio? E há ainda o tema do dinheiro e do museu como lugar de alta cultura que, como se constata nas reuniões de direcção, sente a pressão para se tornar apetecível à massas: a discussão da possibilidade de permitir que a fachada seja usada para fins publicitários, o museu como «atração para os visitantes», o tipo de curadoria assumida pelo director (que defende os «fracassos interessantes») vs. as necessidades de um público mais amplo.

Wiseman debruça-se sobre as *funções* do museu: a conservação e restauro, a exibição, a transmissão de conhecimento, a formação de públicos, a divulgação. E um dos efeitos mais curiosos do filme é que estas discussões vão estabelecendo paralelos mais ou menos directos com o cinema.

Quando se diz que a pintura não pode recorrer ao tempo para contar uma história, pensa-se no contraste com o cinema. A ideia de que cenas pintadas são muitas vezes ambíguas, podendo ser objecto de várias interpretações (não há uma versão correcta, como na matemática) e parecer diferentes a cada nova visão adequa-se especialmente aos filmes de Wiseman, no seu estilo observacional que não recorre a comentário *off* e constrói relações subtis na montagem. Também se fala da pintura como forma de entretenimento de outra época, como figurando todos os temas do mundo, e da sua capacidade de congelar o

tempo (uma lagosta representada numa natureza-morta não vai durar para sempre, mas vai durar mais do que nós). Quando o curador de uma exposição sobre Da Vinci é entrevistado para a televisão e descreve a magia (ou o fracasso...) que acontece no momento em que, depois de uma exposição planeada no papel, as obras começam finalmente a conversar umas com as outras na mesma sala, podemos pensar nas descobertas que trazem tanto a montagem como a programação cinematográfica.

Problemas de arte contemporânea

O drama satírico *The Square* (Ruben Östlund, 2017) é ambientado em grande parte num fictício X-Royal Museum, em Estocolmo, e tem como protagonista Christian (Claes Bang), curador-geral.

Há uma série de cenas que figuram o quotidiano de um museu: as entrevistas, uma exposição, reuniões com a comunicação, a montagem de uma exposição, a conferência de um artista. Mas o mais interessante aqui é o facto de se tratar de um museu de arte *contemporânea*. Ainda que de forma paródica, e sem sair do campo da banalidade, *The Square* coloca constantemente a questão do que é arte — discussão que está ausente de quase todos os outros filmes analisados nesta tese —, situando-se numa relação próxima com os acontecimentos sociais, políticos e éticos do nosso tempo.

Veja-se, por exemplo, a discussão embaraçosa sobre sexo entre Christian e Anne (Elizabeth Moss), jornalista com quem se envolveu: como pano de fundo desestabilizador há uma instalação de cadeiras amontoadas que vão abanando, e ouve-se periodicamente o som do desmoronar do monte. Ou então a peça que consiste em montículos de cascalho espaçados no chão: ficamos a saber que alguém da equipa de limpeza (suspeitamos do funcionário que antes tentou encerrar o chão...) modificou a composição, tendo sido encontrado um saco cheio de cascalho; Christian decide não contactar a seguradora e reconstituir as pilhas a partir de fotografias.

A controvérsia que levará à demissão de Christian não diz respeito a uma obra e sim à promoção de uma obra (um vídeo, destinado a tornar-se viral, que mostra uma criança loira sem-abrigo a explodir com uma bomba quando entra dentro de uma instalação intitulada *The Square*⁷⁶), mas os problemas levantados são os mesmos: liberdade de

⁷⁶ A instalação que dá o nome ao filme, da autoria de uma suposta artista/socióloga argentina chamada Lola Arias (o nome é o de uma dramaturga argentina contemporânea real), consiste num quadrado de 4mx4m no chão, delimitado por néons, em que os visitantes podem entrar, e numa placa que anuncia: «O Quadrado é um santuário de confiança e cuidado. Dentro dele, todos partilhamos iguais direitos e obrigações.»

expressão e censura, limites da arte, manutenção da relação com os mecenas que financiam o museu (e basta ler as notícias nos jornais para obter a confirmação de que tudo isto está na ordem do dia).

Há também a performance no jantar de gala, em que o artista (inventado) Oleg Rogozjin (Terry Notary) imita um macaco selvagem à solta. A cena inspirou-se numa performance de Oleg Kulik que, numa exposição numa galeria de Estocolmo em 1996, atacou membros do público (os que ignoraram a tabuleta que o identificava como um cão perigoso) e destruiu outras obras expostas. No jantar de *The Square*, os convidados são instruídos a ficar quietos, mas o macaco/Oleg vai ficando cada vez mais agressivo e a cena torna-se aterrorizadora, perante uma assistência passiva que tem medo de intervir e chamar sobre si as atenções do animal — até que é ultrapassado um limite e um homem se lança sobre ele, seguido por outros convidados, sugerindo-se o linchamento do artista. Apesar de aqui a violência e a ameaça serem ‘reais’, não são mostradas quaisquer consequências para o museu, por contraste com o vídeo promocional da criança, mera *imagem* de violência. Ecoa aqui a diferença entre coisas e imagens de coisas, útil para pensar quer o cinema, quer o museu.

Circulação entre dois mundos

Museum Hours (Jem Cohen, 2012) estrutura-se em torno de um museu (o Kunsthistorisches Museum), uma cidade (Viena) e duas personagens: Johann (Bobby Sommer) e Anne (Mary Margaret O’Hara). Anne, uma canadiana, está em Viena para assistir uma prima hospitalizada, em coma, e vai ao museu onde Johann trabalha como guarda. Parecem portanto representar os dois pólos do quotidiano de que se foi falando, o trabalho e a visita — mas também se poderia dizer os dois pólos do documentário (Johann) e da ficção (Anne), que se cruzam neste filme.

Johann oferece-se para ajudar nos contactos com o hospital, e os dois começam a passar tempo juntos no museu (um mundo confortável e abrigado do frio, um refúgio para Anne, que tem muito pouco dinheiro, não fala a língua, não conhece ninguém) e também fora dele — Johann leva Anne a conhecer a cidade, redescobrimdo-a ele próprio, mas não aos lugares turísticos, à Viena das atracções óbvias. E é nessa passagem entre o dentro e o fora que o filme joga a sua carta mais forte. O facto de os quadros serem mostrados da mesma maneira que as cenas de rua (prédios, objectos perdidos no chão, etc.) faz-nos primeiro começar a olhar para as coisas do dia-a-dia como merecendo a nossa atenção da mesma

maneira que os quadros: enquanto coisas que contêm beleza, pelo que são e pela maneira como são olhadas (composição, enquadramento). Mas talvez seja o inverso. É que, num segundo momento, ocorre uma consciencialização, uma compreensão pelo concreto, de que os quadros, mesmo que de há 500 anos, também captam pedaços de vida (têm um lado de documento), e fazem eles próprios parte dessa vida.

Da mesma maneira que Johann, referindo-se à sala Breughel, diz que encontra sempre algo de novo para ver, também Anne, em visita à prima no hospital, comenta que ela parece diferente todos os dias: a cor, a forma da boca. Quando os dois se encontram, por exemplo num bar, Anne descreve coisas que viu na rua — um fantasma de prédio demolido noutro prédio, pombos como grãos de pimenta. A câmara mostra essas coisas, mas isso não surge como uma ilustração, no sentido depreciativo, e sim como uma projecção, uma imagem que as palavras materializam, no presente. Na sequência final, Johann caminha pelo museu, e entra a sua voz em *off* descrevendo uma imagem; nada a distingue de outras descrições de quadros que já ouvimos, mas depois de o ecrã ir a negro revela-se que as palavras correspondiam antes a uma cena de rua.

O filme opera de maneira singular a *circulação* entre os dois mundos; a autonomia da arte, que a instituição do museu se esforça por construir, bem como o espaço do museu como sendo separado do quotidiano, são ideias que *Museum Hours* desconstrói suavemente. Escreve Cohen na nota de intenções do filme: «As paredes que separam o grande e velho museu de arte de Viena da rua e das vidas lá fora são espessas. Tínhamos a esperança de as tornar mais porosas.»

TERCEIRA PARTE: ESTUDOS DE CASO

1. Visibilidade: *The Thomas Crown Affair*, John McTiernan

But it's understandable that it's easier for us, as Americans, to see *art* in foreign films than in our own, because of how we, as Americans, think of art. Art is still what teachers and ladies and foundations believe in, it's civilized and refined, cultivated and serious, cultural, beautiful, European, Oriental: it's what America isn't, and it's especially what American movies are not.

Pauline Kael, «Art, trash and the movies»

É difícil começar a escrever sobre *The Thomas Crown Affair* de John McTiernan sem o distinguir primeiro do filme com o mesmo título realizado trinta anos antes por Norman Jewison, ou seja, sem o inserir na categoria de *remake*.⁷⁷ Não interessa aqui comparar as duas versões, mas assinale-se que o filme de 1999 segue o esqueleto narrativo do de 1968: um milionário entediado (Steve McQueen em 1968, Pierce Brosnan em 1999) comete um assalto; a companhia de seguros envia uma investigadora (Faye Dunaway em 1968, Rene Russo em 1999) para trabalhar com a polícia; Crown e a investigadora envolvem-se romanticamente, persistindo a dúvida em relação à autenticidade dos sentimentos de ambos; Crown planeia um segundo assalto e a investigadora denuncia-o à polícia; ele consegue escapar. Para além da modificação do final (agora em modo *happy end*: o casal reúne-se), o segundo *Thomas Crown* introduz uma alteração-chave que ilustra na perfeição a ideia do museu como câmara de tesouro: em vez do assalto a um banco, comete-se em 1999 um assalto a um museu, ou seja, o museu é como um banco.

⁷⁷ John McTiernan assinala a homenagem ao filme de Norman Jewison com a introdução da personagem da psiquiatra de Thomas Crown, interpretada por uma Faye Dunaway trinta anos mais velha que no primeiro filme, num acrescento que não é propriamente necessário à narrativa. A canção «The Windmills of your Mind» (Michel Legrand, Alan e Marilyn Bergman, interpretada por Noel Harrison), um êxito em 1968, ganhando um Óscar no mesmo ano, foi objecto de uma nova versão, cantada por Sting no genérico, e cuja melodia aparece em várias cenas ao longo do filme de 1999 (o baile, o passeio nas lojas, a caminhada de Catherine à chuva).

Money e Monet

The Thomas Crown Affair é um filme que *mostra* o dinheiro. São constantemente exibidos os chamados ‘sinais exteriores de riqueza’ de Crown: o carro com motorista, o catamarã, oplanador, o jogo de golfe, o avião privado, a casa nas Caraíbas, a mansão recheada de obras de arte, o alfaiate, o edifício Crown Acquisitions e o escritório com vista sobre Manhattan, o negócio de milhões fechado antes do almoço, os restaurantes exclusivos, o colar Bulgari que oferece. Em menor grau, o mesmo se passa em relação à investigadora da companhia de seguros, Catherine Banning (sobretudo o guarda-roupa, na sua elegância e variação). «Se o filme tivesse sido filmado em 3-D Imax, havia de ter penduradas etiquetas com os preços que o público quase poderia tocar se esticasse as mãos» (Maslin 1999), escreve Janet Maslin numa crítica para o *New York Times*. É um filme que fala sobre dinheiro (nomeadamente como motivação — ou não — do assalto), e também um filme *sobre* dinheiro, quem o tem e quem não o tem, distinguindo o par Crow/Banning das outras personagens do filme. «Ela tem um apartamento [em Nova Iorque]. Eu tenho peixinhos-dourados», diz o detective McCann (Denis Leary) sobre Banning.

Veja-se também a primeira vez que aparece o Monet que será mais tarde roubado: durante uma visita, uma guia tenta sem êxito interessar um grupo de crianças pela sua importância estética e histórica («Deu início ao movimento impressionista. Influenciou dezenas de artistas importantes que depois fundaram a primeira escola, ou estilo, do século XX»), mas só lhes consegue a atenção e admiração quando faz referência ao seu valor: «OK. Tentem isto: vale cem milhões de dólares.» Factualmente, ambas as afirmações estão erradas: o quadro em questão é *San Giorgio Maggiore ao crepúsculo* (1908) e não *Impressão, nascer do sol* (1872, que deu o nome ao movimento artístico), e portanto o valor que lhe é atribuído é ao mesmo tempo exagerado e arbitrário. Não é de exactidão que se trata, mas sim de sublinhar uma relação entre as quase homófonas «Monet» e «money».

Arte e entretenimento

O museu que aparece em *The Thomas Crown Affair* é um falso museu: à excepção da fachada (que o identifica com o Metropolitan Museum of Art) e do átrio (filmado na Public Library de Nova Iorque), trata-se de um museu composto em estúdio, um museu imaginário, com uma colecção imaginária, feita de reproduções encomendadas a uma empresa

especializada.⁷⁸ Os quadros escolhidos para essa colecção são todos eles figurativos, de pintores conhecidos, pertencentes a movimentos artísticos identificáveis e não contemporâneos. Como é frequente nas representações de museus no cinema, exclui-se uma dúvida ou desconfiança: «será isto arte?» Ou seja, estes quadros dão corpo a uma visão convencional (e anacrónica) do que é um museu, apresentam uma espécie de cliché da arte, que não é representativo do que seria a colecção impressionista do Met, mas uma espécie de *best-of* que não é ameaçador, porque reconhecível.

Quase no final do filme, o detective McCann manifesta o seu desinteresse por apanhar o ladrão e recuperar os quadros, descrevendo-os como «uns remoinhos de tinta que só são mesmo importantes para algumas pessoas ricas muito tolas», ou seja, acentuando a ideia do museu como lugar de elite, não só cultural como económica, e que está associado à Europa (Catherine representa uma seguradora suíça). Todos os quadros filmados em *The Thomas Crown Affair*, com uma única excepção, são de pintores europeus. Essa excepção é o ‘fantasma’ por baixo da reprodução do Monet, recuperada de um compartimento oculto na mansão de Crown, uma partida pregada à polícia e à investigadora: referem-se a ele como *Cães a Jogar às Cartas* e, apesar de não fazer parte das obras do norte-americano Cassius Coolidge, está pintado ao estilo da sua série «Cães a Jogar Póquer», que se tornou nos Estados Unidos sinónimo de gosto popular na decoração, de kitsch, de arte pouco séria.

Não deixa então de ser significativo que um filme que dá por adquirida a questão do que é considerado arte relativamente às obras que mostra seja ele próprio posto em causa pela crítica nesse terreno. Tanto *The Thomas Crown Affair* de 1968 como o de 1999, na altura em que saíram, foram alvo do mesmo género de frases lapidares: em 1969, escrevia Pauline Kael para a *Harper's Magazine* que «Vê-lo é como estar deitado ao sol a folhear revistas de moda» (Kael 1970, 111); «Este filme vê-se como um anúncio esticado para duas horas à primeira classe da TWA» (Père 1999, 40), comenta Olivier Père para a *Les Inrockuptibles*. Estas duas referências exteriores ao cinema — a moda e a publicidade — condensam um juízo sobre a superficialidade do filme que vem por via de uma associação ao dinheiro. É revelador que, na sua formulação, ambos os críticos se refiram não tanto àquilo

⁷⁸ Não é difícil imaginar a resistência de um verdadeiro museu a deixar que filmassem um filme de assalto nas suas instalações, tanto por questões de segurança como de seguros, como explica John McTiernan num depoimento à *Preview*: «Provavelmente não se consegue autorização para filmar um roubo de arte em nenhum dos principais museus do mundo (...). Têm enormes sistemas de segurança e guardam um grande segredo quanto ao modo como operam. Também não podem segurar obras de arte valiosas contra os danos potenciais de uma equipa de cinema a trabalhar à volta delas com efeitos de fumo e sistemas de aspersores a serem accionados. Por isso não tivemos escolha senão fazer o nosso próprio museu.» (McTiernan 1999a, 17)

que o filme é, mas mais à relação que desenvolve com o espectador que — como o público da moda e da publicidade — é convidado a projectar as suas fantasias em modelos de riqueza, beleza e sucesso (e o argumento de *The Thomas Crown Affair* tem o cuidado de especificar que nem Banning nem Crown vêm das famílias ricas; são ricos por mérito próprio, dando corpo ao sonho americano, ao alcance de qualquer um).

The Thomas Crown Affair é, portanto, visto pela crítica como produto de um cinema comercial, industrializado e de entretenimento, para um público de massas, opondo-se ao cinema enquanto arte séria, destinado a um público mais cultivado.⁷⁹

Diversão

No entanto, o filme parece auto-consciente em relação a essa demarcação, de uma forma até paródica, como mostra o exemplo de *Cães a Jogar às Cartas*. E as acções de Thomas Crown baralham uma organização dos termos, demasiado arrumada, em torno de uma oposição arte/ dinheiro. Quando Catherine Banning começa a analisar o roubo, conclui rapidamente que o ladrão não vai vender o quadro: «Não se trata do dinheiro». E, de facto, os indicadores da riqueza de Crown fazem par com gestos de desinteresse por essa riqueza: destrói o catamarã numa manobra arriscada («Vi-o dar cabo de um barco de cem mil dólares porque gostou do chapão»), faz uma aposta milionária para uma tacada impossível, não pestaneja quando o seu planador fica apeado a centenas de quilómetros de distância.

O que conduz as acções de Crown, no lazer e nos negócios (ser mais esperto do que os outros) é a busca de *diversão* — tanto no filme original como no *remake*, os crimes são cometidos por tédio e não por dinheiro. A devolução do quadro um ou dois dias a seguir ao roubo é o acto mais significativo nesse sentido: Crown não o roubou por ser um «amante de Monet» (ainda que o possa ser), mas sim alguém a quem dá prazer roubá-lo e devolvê-lo nas barbas de todos. Quando Catherine lhe fala do risco de ser apanhado, ele responde «É só um jogo, querida. Só um jogo», e antes já tinha concluído que Catherine, como investigadora, se orientava pelo mesma motivação: «Não se trata do dinheiro. Tu gostas da perseguição [*chase*]. Não há muitas mulheres que tenham oportunidade de perseguir.»

⁷⁹ Os próprios realizadores dos filmes de 1968 e 1999 parecem replicar esta dicotomia. Norman Jewison recorda o filme para a *Sight & Sound*: «Não penso em *The Thomas Crown Affair* como um filme sério, mas é cheio de estilo e diverti-me muito a fazê-lo.» (Jewison 1999: 58) E John McTiernan em entrevista aos *Cahiers du cinéma*: «Não me sinto investido de uma missão de educação para com o público, não penso saber mais do que ele sobre política, religião, filosofia, nem nada que mereça a pena ser exposto num filme. Tudo o que sou capaz de fazer por um público é diverti-lo durante uma hora e meia.» (McTiernan 2003, 21)

Claro que o termo «*chase*» aqui também se aplica à sedução, à relação amorosa que se vai desenvolvendo entre eles: a atracção que Banning exerce sobre Crown corresponde à descoberta de um adversário à altura. E o elemento da diversão continua a desempenhar aí um papel essencial: «Achas a minha companhia monótona?», inquieta-se Thomas Crown; mas Catherine já o tinha tranquilizado: «Não és aborrecido, concedo-te isso.»

Ou seja, pensando em *The Thomas Crown Affair* como um filme meta-cinematográfico, o entretenimento, um termo à partida associado ao cinema comercial, ao pólo do dinheiro, hierarquicamente inferior às qualidades artísticas, está a ser desviado para uma terceira posição, e valorizado.

Aproveitamento do espaço do museu

Comparando-o com os outros filmes de assalto a museu analisados na segunda parte, *The Thomas Crown Affair* destaca-se por ser quase o único em que o museu não é um cenário intercambiável, versão de um cofre-forte em que importam sobretudo os sistemas de segurança e vigilância, ou em que as obras expostas — nomeadamente retratos — são apenas utilizadas em planos curtos, em jeito de espectadores/comentadores do roubo. Em termos de argumento e planificação, aqui as peripécias dos dois assaltos e da investigação não fazem senão explorar as possibilidades *específicas* oferecidas pelo espaço do museu e pelo facto de conter obras de arte:

1) a utilização da estátua que funciona como cavalo de Tróia. No início do filme, é transportada para os armazéns do museu uma estátua greco-asiática (de um cavalo...) onde se esconde um grupo de assaltantes que irá levar a cabo um falso assalto, servindo de manobra de diversão para o roubo do Manet, executado pelo próprio Crown;

2) a confusão deliberada entre original e falsificação. O Monet que Catherine Banning recupera em casa de Crown afinal era falso, uma cópia feita por cima de um outro quadro. Inversamente, o Monet roubado retomou poucos dias depois o seu lugar no museu, coberto por uma cópia em tinta de água de um Pissarro;

3) a identificação do autor do roubo. A seguradora possui registos das bordas do Monet, que nunca são exibidas ao público: uma coincidência demasiado perfeita quanto às bordas da cópia significa que o falsificador esteve na presença do original e, por associação, a polícia chega a Crown;

4) o estratagema de Crown para diluir a sua identidade. No seu segundo assalto, Crown está vestido como a figura de *O Filho do Homem* (1964) de René Magritte, exposto no

museu (sobretudo cinzento, gravata vermelha, chapéu de coco), e que se torna *tableau vivant*. Os polícias não conseguem segui-lo, nem à pasta que supostamente contém o quadro, porque de repente há uma série de outros homens com os mesmo adereços a circular pelo museu.

Um exibicionismo que não é de filme de acção

John McTiernan tornou-se uma referência nos filmes de acção — *Predator* (1987); *Die Hard* (1988); *Last Action Hero* (1993), que é já um comentário aos filmes de acção; *Die Hard with a Vengeance* (1995) — e um dos traços do género é a espectacularidade, um exibicionismo (nas perseguições, nas lutas, nas proezas e efeitos especiais) que passa pelo exagero e especificamente pela destruição: explosões, acidentes, mortes violentas, etc. Ora, o oposto desta tendência destrutiva dos filmes de acção é a função de preservação dos objectos, que pertence ao museu. Poder-se-ia dizer que *The Thomas Crown Affair* é uma versão sublimada do filme de acção, em que desaparece a força bruta e não se usam armas. Neste filme, ninguém morre, e o Monet, que deveria ter ficado pelo menos danificado ao ser partido ao meio para caber dentro da pasta, reaparece intacto em casa de Crown. A única coisa destruída é um «Renoirzinho simpático», pelo fogo (vale pelas explosões de carros). «Este é um crime elegante, cometido por uma pessoa elegante», como se diz a certa altura.

Existe, na verdade, um momento promissor de filme de acção, logo no início, com a equipa que vem escondida na estátua, e que parece oferecer todos os ingredientes necessários: os vilões têm um sotaque do Leste europeu, descem com cordas, evitam lasers, andam de gatas por condutas de ar condicionado, disfarçam-se, desviam chamadas telefónicas, preparam a clarabóia da sala do museu para explodir, aguardam o helicóptero que se aproxima. No entanto, este plano não se cumpre, porque estava destinado a falhar, e transforma-se em (auto)paródia ao misturar o cliché do assalto com a incompetência dos assaltantes (o desconhecimento do inglês, o helicóptero que não sustentaria o peso de todos, a facilidade com que os guardas do museu os capturam).

O exibicionismo de *The Thomas Crown Affair* não passa pela violência e pela destruição. Confunde-se antes com o da própria personagem de Crown, que opera sozinho, e com a teatralidade dos seus gestos, que procuram produzir o máximo de efeito servindo-se de uma tecnologia relativamente básica (por oposição à alta tecnologia e à força bruta dos assaltantes, que não é eficaz): uma pasta de titânio que bloqueia a grade, outra pasta para

guardar o quadro (camuflada como perna de banco na sala dos Impressionistas), três granadas de fumo, tinta de água, dois lápis que encravam a calha da cortina corta-fogo.

Já se disse que o roubo de Crown não é motivado pelo dinheiro. Outra inversão curiosa em relação ao género de acção e ao sub-género de filme de assalto⁸⁰ é que, ao invés de tentar permanecer incógnito, Crown aponta deliberadamente para si próprio enquanto autor do roubo. Mais até do que roubar, importa mostrar que roubou, e é por isso que o ponto alto do filme — e o mais jubilatório, ao som de «Sinnerman» de Nina Simone — não é o assalto, mas sim a suposta devolução do quadro. No início da sequência final no museu, quando sabe que está a ser visto pelas câmaras, Crown dá uma voltinha de 180 graus com o chapéu de coco na mão;⁸¹ os lápis encontrados na calha dizem «Crown Acquisitions» e, claro, faz o empréstimo público do Pissarro falso que escondia o Monet verdadeiro. Thomas Crown exhibe-se, porque isso o diverte, e porque nos diverte a nós, espectadores.

Crown como realizador que gere a visibilidade

Mas será lícito estabelecer uma correspondência entre as escolhas de Thomas Crown e as do cinema de John McTiernan? O facto de Crown ser uma espécie de *realizador* no filme favorece essa aproximação. Para além de ser ele o actor do roubo, é Crown que tem um plano, que está sempre um passo à frente de todos, que domina ou prevê o rumo dos acontecimentos: o falso assalto, a busca à sua casa, a multiplicação dos homens de chapéu de coco, mesmo a traição de Catherine («Tu preparaste isto?», pergunta-lhe Catherine na última cena, no avião, quando pensa que o perdeu).

O interior do museu, espaço oposto à vida lá fora, sem janelas, fechado ao mundo exterior, é tratado como um *plateau* de cinema: permite que Crown controle os movimentos, as entradas e saídas, as direcções e, mais importante que tudo, a *visibilidade*. Trata-se de enganar as câmaras de vigilância térmicas ao subir a temperatura na sala, de desviar as atenções com o falso assalto, de orquestrar os percursos e trocas de pastas dos homens de

⁸⁰ Nos dois filmes de McTiernan da chancela *Die Hard*, uma das perguntas-chave diz respeito às motivações dos terroristas. Hans Gruber (Alan Rickman), o vilão de *Die Hard*, finge razões políticas para o rapto dos reféns, quando afinal quer roubar o cofre do arranha-céus; quando a ex-mulher de John McClane lhe chama «um simples ladrão», Hans contrapõe que é «um ladrão excepcional», mas é apenas uma questão de escala: trata-se só de dinheiro. Em *Die Hard with a Vengeance*, Simon Gruber (Jeremy Irons) parece querer vingar-se de McClane por causa da morte do irmão no filme anterior, mas o verdadeiro alvo são os lingotes de ouro do Federal Reserve Bank of New York.

⁸¹ Num artigo nos *Cahiers du cinéma*, Vincent Malusa passa a palavra a McTiernan, que lança luz sobre este gesto: «O espectador não o sabe, mas ele sabe que é o seu último golpe. Reenvia ao último jogo de Babe Ruth, o melhor jogador da história. (...) A última vez que pegou no bastão, para o seu último jogo, tirou o capacete e girou sobre si mesmo, muito devagar, perante 100 000 espectadores e todas as câmaras. Mesmo os americanos muito jovens ouviram falar desta história. É um cliché popular, uma imagem que assombra.» (Malusa 2013, 94)

chapéu de coco (tendo em conta as câmaras do museu), de se deixar fotografar pela polícia com a modelo.

Trata-se, sobretudo, das duas revelações-chave do filme — o aparecimento do quadro-fantasma debaixo do Monet falso e o aparecimento do Monet verdadeiro por baixo do Pissarro falso —, que são feitas pela câmara, pelo que vemos, e não transmitidas pelos diálogos. Ainda que possam ser traduzidas em informação verbal (respectivamente, «este quadro é falso, Crown pregou-nos uma partida» e «o Monet continuava aqui, quem o roubou foi Crown»), essas revelações consistem em *imagens*. O primeiro quadro aparece graças a uma câmara de infra-vermelhos, o segundo ao dissolver da tinta de água, pelos aspersores que o alarme de incêndio accionou. Em *The Thomas Crown Affair*, a imagem ‘verdadeira’ está por baixo da ‘falsa’, e o fora-de-campo vem à superfície *de dentro* do campo, sem ser necessário mudar o quadro/ enquadramento (como acontece, aliás, com o cavalo de Tróia usado no falso assalto, em que os assaltantes irrompem do interior da obra).

O detective McCann chama «Houdini» a Thomas Crown: ele detém o poder ilusionista de fazer aparecer e desaparecer os quadros do nosso campo de visão. E é Crown que determina o enquadramento, como é figurado de maneira muito clara pelo uso da cortina corta-fogo. Em paralelo ao Monet que fica a descoberto por causa da calha encravada, o filme reserva-nos uma última surpresa: um Manet que Banning destacou como seu favorito do museu, e que, depois de o fumo se dissipar e de todas as cortinas corta-fogo serem abertas, revela no seu lugar uma moldura vazia (o método do roubo fica por explicar). A cortina, ao abrir para os lados, constitui um dispositivo particularmente teatral de revelação, e a sua dupla capacidade de mostrar e esconder alternadamente torna-a análoga ao enquadramento cinematográfico, que define um campo e um fora-de-campo.

Uma coisa pode esconder outra

O Filho do Homem, em que a grande parte da cara do homem está ocultada por uma maçã verde, é o quadro escolhido por Thomas Crown como modelo para a última cena no museu; Crown também possui uma reprodução em casa, emoldurada, e é por trás dela que há um compartimento secreto, onde Catherine Banning vai encontrar o Monet falso — ocorre portanto uma dupla obstrução, em que uma imagem esconde outra imagem que esconde outra imagem. Durante o filme inteiro, há um interesse constante no que «está escondido por aquilo que vemos». Numa entrevista a Jean Neyens publicada em 1974 na revista *Le Fait Accompli*, conta René Magritte sobre *O Filho do Homem*:

Toute chose ne saurait exister sans son mystère. C'est d'ailleurs le propre de l'esprit que de savoir qu'il y a le mystère. (...) Une pomme, par exemple, fait poser des questions. (...) Dans un tableau récent, j'ai montré une pomme devant le visage d'un personnage. (...) Du moins, elle lui cache le visage en partie. Eh bien là, il y a donc le visage apparent, la pomme qui cache le visage caché, le visage du personnage. C'est une chose qui a lieu sans cesse. Chaque chose que nous voyons en cache une autre, nous désirons toujours voir ce qui est caché par ce que nous voyons. Il y a un intérêt pour ce qui est caché et que le visible ne nous montre pas. Cet intérêt peut prendre la forme d'un sentiment assez intense, une sorte de combat dirais-je, entre le visible caché et le visible apparent. (Neyens 1974)

A visão dos dois quadros nos momentos-chave é primeiro bloqueada para depois ser desbloqueada, num efeito de surpresa ou *coup de théâtre*: o filme fabrica pacientemente essas revelações, retarda-as, constrói dramaticamente uma expectativa para depois a contrariar. É verdade que nós, espectadores, temos regra geral acesso a mais informação do que Banning, a polícia ou os funcionários do museu, mas nesses dois momentos partilhamos o ponto de vista e a descoberta com eles, porque não assistimos à preparação de Crown. Como no *trompe-l'œil*, o prazer reside tanto em ser enganado como em ver revelada a ilusão, é um prazer redobrado. Ou seja, a experiência inclui a consciência do artifício — e também uma dose de humor, uma piscadela de olho ao espectador.

A questão aqui não é uma relação entre o visível e o invisível, mas sim entre o visível e o escondido — para retomar os termos de Gilles Deleuze, trata-se de um fora-de-campo não absoluto mas sim relativo, que pode ser revelado, que desperta curiosidade, interesse, desejo. «Uma coisa pode esconder outra coisa»: esta parece ser a divisa de *The Thomas Crown Affair*. É o caso destes dois quadros, da equipa de assaltantes que afinal não são os responsáveis pelo roubo, das pastas de executivo que contêm não o Monet mas pilhas de reproduções de *O Filho do Homem*, da modelo com quem Crown é fotografado numa aparente relação de intimidade, mas que se descobre ser sua protegida (bem como a falsificadora dos quadros).

O mesmo se aplica ao género cinematográfico em que *The Thomas Crown Affair* se encaixa. Numa entrevista à *Première*, diz McTiernan sobre o acto do *remake*: «O original é um filme de acção. Este é uma história de amor disfarçada de filme de acção.» (McTiernan 1999, 52); note-se o duplo sentido do «*affair*» no título, que também existe no português «caso». Retoma-se aqui um dos traços encontrados no capítulo sobre o museu como câmara de tesouro (embora aqui já não se esteja no modo da comédia): o amor é aquilo que está fora da lógica de trocas e equivalências, que não pode ser comprado, vendido nem roubado.

O que está verdadeiramente em jogo para Banning e para Crown são os sentimentos do outro, que se escondem por trás de uma aparência.

2. Sobressalto: *Dressed to Kill*, Brian De Palma

Sex is out of control... and love is out of control. Having your emotions in the hands of someone else is more terrifying than strange, wild sex. It's the nature of love to be out of control.

Brian de Palma, «Double Trouble»

Em *Dressed to Kill* (1980), depois de três cenas curtas que introduzem a personagem de Kate Miller (Angie Dickinson) em interação com o marido, com o filho e com o psiquiatra vem a sequência de museu, que ocupa cerca de dez minutos do filme.

Entre um tríptico e um díptico

O início da sequência enuncia uma espécie de catálogo de estereótipos museais, através de três acções em miniatura que se desenrolam perante os olhos de Kate, e que dizem respeito a outros visitantes: 1) Um casal adolescente discorda quanto ao objectivo de estar num museu; o rapaz insiste que «isto é tão aborrecido» e a rapariga incita-o a «olhar para os quadros, foi para isso que viemos»; em vez disso, ele apalpa-a repetidamente. 2) Uma mulher olha para um quadro e é abordada por um homem com a frase: «Olá. Primeira vez aqui?» 3) Um jovem casal está absorto no mapa de salas do museu; a filha tenta chamar a atenção da mãe mas, sendo-lhe dito para ficar quieta, faz exactamente o contrário e foge sub-repticiamente; pouco depois a mãe estende a mão, dá pela ausência da criança e o casal corre à procura dela.

A leitura que se impõe é de uma abordagem estereotipada ao museu como lugar que põe em cena uma polaridade entre fruição intelectual e prazer físico, o primeiro representando o dever (o que é suposto fazer neste espaço) e o segundo a transgressão. Há uma oposição entre (alta) cultura e divertimento (sexual), entre ver e tocar, entre estar quieto e em movimento, entre absorção solitária e avanço na direcção de outras pessoas, oposição que parece corresponder a uma divisão entre os sexos e entre corpo e mente (ou

natureza e cultura). A acção principal desta sequência, a que estas três servem de prólogo, irá reescrever esta divisão, baralhando os seus verbos e termos.

Assistimos a estes três pequenos episódios do ponto de vista de Kate, que está sentada sozinha em frente a dois quadros, dividindo a sua atenção entre as interacções descritas e esses quadros — entre um tríptico e um díptico.

Um dos quadros é o retrato de uma mulher com cabelo escuro, vestida de cores vivas; tem a cara apoiada na mão e parece pensativa. O outro é uma pintura de corpo inteiro de um gorila (não sabemos se macho ou fêmea) numa pose humana e ligeiramente provocadora que corresponde a um tema tradicional em pintura: o corpo exposto, deitado de lado com um braço esticado ao longo do corpo e o outro a suportar o peso da cabeça, uma perna dobrada ocultando os genitais. Os quadros continuam a oposição traçada acima, a começar pela diferença de escala entre eles, equivalente a um grande-plano e a um plano geral: a mulher oferece um convite aos trabalhos delicados do espírito e o gorila aos prazeres mais animais do corpo, com o efeito cómico de literalizar essa animalidade. O primeiro quadro chama-se *Interior Ocidental* (1979) e é de Alex Katz; o segundo, *Nu Reclinado* (1976), é da autoria de Tom Palmore. Ambos pertencem ao espólio do Philadelphia Museum of Art, cujo interior serve de duplo ao Metropolitan Museum of Art em Nova Iorque, onde De Palma não teve autorização para filmar.

Seguindo as regras da montagem em continuidade, há uma alternância entre os planos que mostram a personagem principal a olhar para fora-de-campo e os planos daquilo que ela está a ver. Mas se os outros visitantes são alheios ao facto de Kate ali estar (as suas acções decorrem numa sala que não a dela, no enquadramento-dentro-do-enquadramento das molduras das portas: ela escuta-lhes as conversas sem ser notada), os quadros dão a impressão de reconhecer a sua presença, através do poder de devolução do olhar: tanto a mulher retratada como o gorila olham em frente, e assim a alternância entre planos torna-se o clássico campo-contracampo, indicando uma troca de olhares. No entanto, esta escolha de montagem tem qualquer coisa de paródico. Enquanto olha atentamente para os dois quadros, Kate tira a agenda da mala e escreve qualquer coisa; se a sua expressão indica pensamentos elevados proporcionados pela contemplação estética, um plano de detalhe da página revelará uma mundana lista de compras: «frutos secos», «eggnog» e «ir buscar o peru!».

Perseguição

Ao princípio, Kate é uma espectadora, tal como nós, de elementos enquadrados. Olha para os quadros, observa os pequenos episódios que se desenrolam à sua volta, ligeiramente divertida e sem interferir. Mas depois um homem de óculos escuros senta-se ao seu lado, também com um bloco de notas e uma caneta, e Kate começa a *agir*. Guarda a agenda — indicando disponibilidade, interrompendo o que está a fazer para abrir espaço para ele. Cruza as pernas. Olha para ele. Cruza os pés e bate impacientemente com a ponta do pé no chão — há um plano médio do que se está a passar debaixo do banco, uma imagem dos mundos feminino e masculino (delicadas sandálias brancas e robustos sapatos castanhos) e também uma sugestão de sexo: aquilo que se passa por baixo, escondido. Kate suspira. Olha de novo para o homem, e sorri quando ele vira a cabeça para ela — mas a reacção do homem não é a que Kate esperava; ele volta-se de novo para os quadros sem expressar qualquer emoção, ignorando-a. Kate retira uma das luvas (a mão despida que vale pelo corpo). No entanto, quando o homem vê a mão de relance, levanta-se imediatamente e afasta-se; Kate fica perplexa. Um plano de detalhe da mão, cerrada como uma garra, revela o seu erro: acabou de expor a aliança.

A partir daqui, vai começar a perseguição, uma perseguição cujo movimento é inicialmente mulher-homem, depois homem-mulher e de novo mulher-homem, num jogo de inversões. Quando o homem se levanta, Kate, após alguma hesitação, vai atrás dele, deixando cair a luva ao levantar-se. O homem detém-se junto a alguns quadros de modo a dar-lhe tempo quase suficiente para o alcançar, e depois continua a avançar pelas salas do museu. A certa altura ele vira à esquerda e fica parado junto à parede, vendo Kate passar, convencida de que o encontrará mais à frente. Depois de Kate concluir que o perdeu de vista, volta-se e descobre-o mesmo atrás dela, com um sorriso de desdém na cara. Ela sente-se apanhada e baixa os olhos, passando por ele; agora é homem que vai atrás de Kate, e Kate sabe-o. Pouco depois abrande e decide confrontar o homem mas, quando se vira, ele desapareceu. Encontra-se agora na mesma sala onde estavam sentados ao início e, enquanto Kate se vai embora, uma panorâmica sobre o chão mostra a luva a ser apanhada pelo homem. No plano seguinte vemos o braço esquerdo de Kate, esticado, a tocar um torso feminino nu, esculpido; a mão esquerda do homem, duplicando o mesmo gesto e agora com a luva dela calçada, toca no ombro de Kate. Sobressaltada, Kate foge dele. Junto ao mapa do museu, dá pela falta da luva, e decide voltar para a recuperar; só quando chega ao banco é que se dá conta de que o homem a tinha calçada quando lhe tocou no ombro, e portanto

põe-se à procura dele. Identificando-o na secção pré-moderna do museu, de novo inicia uma perseguição. De novo o homem lhe escapa, e desta vez não o encontra em lado nenhum. Kate desiste e abandona o museu.

Preliminares e controlo da atenção

Estamos prestes a perceber que toda a sequência de museu em *Dressed to Kill* é uma elaborada cena de engate («*pick-up*»): à porta do museu, Kate atira a luva desemparelhada para o chão; logo a seguir vê o par, pendurado da janela de um táxi, como um isco que a chama. Quando se aproxima, o homem abre a porta. Kate pronuncia as primeiras e únicas palavras que vão trocar: «Desculpe, não devia ter sido tão mal-educada. Obrigada por apanhar [*picking up*]...», mas o homem interrompe-a, beijando-a e puxando-a para dentro. Dentro do táxi, beijam-se e acariciam-se, o homem tira-lhe as cuecas e masturba-a até um grito orgásmico que se funde com uma buzina de carro quando chegam ao apartamento dele. Os cerca de dez minutos dentro do museu, a que se seguem mais dois minutos e meio até ao grito, equivalem portanto aos preliminares, a um acumular da tensão e adiamento do clímax. E o homem controla a situação o tempo todo — é ele que manipula Kate, e não só no sentido sexual. No museu, as expectativas de Kate são repetidamente frustradas porque o homem está sempre um passo à frente, conduzindo-a, mesmo quando se encontra atrás dela: tem a capacidade de a surpreender, aparecendo e desaparecendo do enquadramento à sua vontade. O homem controla a atenção de Kate, da mesma maneira De Palma controla a dos espectadores.

Note-se que a sequência de perseguição é totalmente feita em Steadicam, com os planos organizados em torno de Kate, à altura dos olhos dela: ou vemos o que ela vê, em plano subjectivo, ou a vemos a ela no centro da imagem em grande-plano (ocasionalmente, quando Kate vira a cabeça, a câmara está por trás dela, mantendo a mesma lógica). A alternância constante entre os dois tipos de planos, que acontece a cada poucos segundos, é meticulosamente coreografada de modo a que em dois momentos escolhidos os espectadores vejam mais do que Kate, nas franjas do enquadramento: o homem a evitá-la quando pára junto à parede e o homem a afastar-se quando Kate pensa que ainda está a ser seguida. Há apenas uma excepção a este sistema: o plano em que a mão do homem apanha a luva, numa das salas do museu. Já no exterior, esse plano encontrará o seu par, quando Kate

entra no táxi e a luva descartada é apanhada por outra mão ainda, cujo respectivo corpo não vemos.⁸²

Uma comparação com a cena de museu em *Vertigo*

Uma vez que os filmes de De Palma são incansavelmente associados a Hitchcock, será útil fazer aqui um desvio pela cena de museu de *Vertigo* (1958) — nas críticas sobre *Dressed to Kill*, a ligação é referida muitas vezes, mas raramente desenvolvida. Um artigo de Giovanna Asselle e Behroze Gandhi para a *Screen* (1982), no entanto, aprofunda a comparação, censurando o ponto de vista na sequência de museu em *Dressed to Kill* relativamente ao de *Vertigo*:

What the Museum sequence lacks is a consistent male point of view which would question critically the relationship of the audience with the camera and the act of looking. Where in *Vertigo* — specifically evoked in this sequence — James Stewart spies Kim Novak in a museum, and we see her through his eyes, De Palma's *hommage* multiplies the viewpoints (Kate's, the stranger's, the spectator's). (Asselle e Gandhi 1982, 140)

Para além dos erros conceptuais (o «ponto de vista do espectador» não é coisa que exista por si só) e factuais (não há um único plano visto pelos olhos do desconhecido e De Palma não multiplica os pontos de vista), este comentário não repara que a sequência em *Dressed to Kill* unifica o ponto de vista *em torno* de Kate, como já foi acima detalhado.⁸³ Na

⁸² *Dressed to Kill* insiste no motivo da luva: é despida, deixada para trás, apanhada, vestida, usada como acessório para acenar, descartada e apanhada de novo. Freudianamente, esquecer-se de palavras ou objectos revela intenções inconscientes e, no primeiro terço de *Dressed to Kill*, Kate perde nada mais nada menos do que três objectos: primeiro a luva na sala do museu, depois as cuecas no táxi e finalmente a aliança no quarto do desconhecido (quase como pistas que permitiriam a reconstrução do seu itinerário). As intenções inconscientes por trás das três situações são fáceis de adivinhar: esquecer-se do anel é uma repressão da relação com o marido; as cuecas significam não só sexo, mas qualquer coisa mais ampla, a nudez como um desejo de estar vulnerável, de perder o controlo; e porque a luva é sempre uma coisa que aponta para o seu par, a separação indica o desejo, por parte de Kate, de um emparelhamento, como o sapato de vidro de Cinderela: o desconhecido a acenar com a luva do táxi faz exactamente essa promessa (é o conceito de par que torna o gesto um isco perfeito). O problema é que Kate acabou de deitar fora a outra luva, julgando-a inútil. Ao longo do filme, todas as versões do emparelhamento/acasalamento são falhadas: Kate e o marido, que só vemos de relance ou de costas, de quem ela se queixa ao psiquiatra; Kate e o desconhecido (ao sair do apartamento dele, Kate está a escrever um bilhete de despedida quando descobre um relatório médico indicando que ele tem uma doença venérea); tanto os avanços de Kate como de Liz dirigidos ao Dr. Elliott são recusados; e finalmente Liz e Peter, que são um casal bem-sucedido enquanto dupla de detectives, mas nunca passam da camaradagem à ligação romântica, para a qual se constrói uma expectativa e várias oportunidades (de Liz iniciar Peter no amor, como mulher mais do que experiente). O facto de o par de luvas nunca ser reunido parece assinalar uma falha no mecanismo do emparelhamento, do amor.

⁸³ O espectador acompanha assim um itinerário de mudanças na expressão do rosto de Kate, numa montanha-russa de emoções: coqueteria, esperança, desapontamento, dúvida, decisão, susto, desânimo, etc. Uma vez que toda a sequência decorre sem diálogos, as intenções e significados são transmitidos através do movimento e da linguagem corporal — e os de Kate são tão transparentes como os do desconhecido são opacos (à imagem dos seus óculos escuros).

sequência correspondente em *Vertigo* (que começa na florista, passa pelo cemitério e termina no museu, três lugares por onde Scottie segue Madeleine), a maior parte dos planos rege-se pela mesma lógica, desta vez organizando-se em torno de Scottie — Scottie olhando, aquilo para que Scottie está a olhar.

Asselle e Gandhi preferiam que houvesse um ponto de vista masculino em *Dressed to Kill* porque, na esteira de Laura Mulvey e do seu artigo fundador «Visual Pleasure and Narrative Cinema» (1975), associam ao olhar masculino uma intenção voyeurística ou predatória, espiando a sua vítima, e supõe-se que os espectadores assumiriam uma postura crítica em relação ao acto de olhar porque se sentiriam desconfortáveis ao serem colocados no lugar do homem que (per)segue uma mulher. Mas há um certo equívoco de Asselle e Gandhi na compreensão destas duas cenas.

Em *Vertigo*, apesar de Scottie acreditar que está a seguir Madeleine, descobriremos mais tarde que é ela quem conduz a visão dele — em particular, no museu, levando-o a notar a semelhança entre o *bouquet* que ela acabou de comprar e aquele que a sua antepassada Carlotta, no quadro, segura entre as mãos, e também entre os penteados das duas, com os cabelos que compõem uma espiral; os espectadores fazem estas descobertas juntamente com Scottie. Ou seja, o ponto de vista masculino voyeurístico transforma-se retrospectivamente noutra coisa, quando já temos mais informação. Em *Dressed to Kill*, é de facto o homem que conduz Kate pelo museu, mas trata-se de um jogo de sedução, de caçar e ser caçado (o primeiro plano no museu em De Palma mostra Kate a subir uma escadaria no topo da qual se encontra uma estátua de Diana, a deusa da caça, com um arco e flecha).

Além disso, a construção do ponto de vista tanto em Hitchcock como em De Palma procura acima de tudo investir o interesse do espectador em Scottie e Kate, envolvê-lo na experiência. Ao dar-lhe a mesma informação, ao fazê-lo ver o que Scottie e Kate vêem, encoraja-se a identificação com a personagem. O efeito disso não será uma postura crítica e auto-consciente por parte do público, mas antes ficar enredado na ambiguidade moral que ambos os filmes propõem.

Da transgressão ao castigo

Tanto Hitchcock como o seu herdeiro De Palma estão bem conscientes dos mecanismos do cinema: neste caso, da sua natureza voyeurística e da associação comum entre mulheres e vulnerabilidade. O título *Dressed to Kill* dá-nos imediatamente a informação de que alguém vai morrer: aguardamos esse momento. Depois do museu, Kate Miller vai com o

desconhecido até ao apartamento dele, ou seja, coloca-se numa situação de perigo. No entanto, a expectativa de que seja morta pelo homem é gorada; Kate sai ilesa do apartamento e não voltamos a ver o desconhecido. No momento em que relaxamos, Kate é apanhada (e nós também, por De Palma): quase consegue sair em segurança do edifício, mas volta a subir de elevador quando se apercebe de que deixou a aliança no sétimo andar. Quando as portas se abrem no sétimo andar, é assassinada de modo horrível por uma loira com uma navalha.

A mão de Kate é a primeira parte do corpo a ser esfaqueada: a primeira infractora, que não só se despiu no museu como tirou a aliança no apartamento do homem e depois a esqueceu lá. Depois de morta, a sua mão (ensanguentada) volta a valer pelo corpo todo, agora cadáver: pende para fora do elevador, impedindo repetidamente as portas de se fecharem. Esta é a imagem que encerra a primeira secção do filme, que perfaz aproximadamente um terço da duração total.⁸⁴

Se se fala aqui de infracção, é porque um número significativo de textos sobre *Dressed to Kill* aponta para uma relação de causa-efeito entre a escapadela sexual de Kate e a sua morte: uma interpretação moral, que convoca noções de culpa e castigo, apesar de, como se explica mais tarde, o psiquiatra (Michael Caine) cometer o homicídio porque Kate excitou a sua parte masculina.⁸⁵ Assinale-se aqui a semelhança com *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), onde a razão para Marion Crane (Janet Leigh) ser morta no motel não tem nada a ver com o dinheiro que desviou da imobiliária onde trabalhava.⁸⁶

⁸⁴ Os outros dois terços concentram-se na busca pelo assassino: Peter, o filho de Kate, e Liz, uma prostituta que testemunhou o crime, formam uma equipa de detectives e descobrem que o psiquiatra de Kate, o Dr. Elliott, um transsexual em transição que sofre de dupla personalidade, terá matado Kate quando assumia a identidade do seu alter ego feminino, Bobbi. (Note-se que a tradução portuguesa do título do filme, *Vestida para Matar*, se vê obrigada a desfazer a ambiguidade de género do inglês, o que significa também prolongar o equívoco quanto ao género de quem cometeu o crime.)

⁸⁵ É interessante referir que, segundo um artigo de Tomás Fernández Valenti para a *Imágenes*, de 2006, esta primeira secção de *Dressed to Kill* provém de um guião que Brian De Palma nunca chegou a filmar, baseado no romance *Cruising* (1970), de Gerald Walker. Nele, uma mulher que acabou de ter um encontro sexual depois de ser seduzida num museu é assassinada de modo a dar a ideia de que o crime faz parte de uma série de homicídios em série e encobrir o motivo real de um deles, ou seja, na origem do homicídio está uma causalidade muito ténue, é uma morte aleatória (Valenti 2006, 47).

⁸⁶ Há paralelos óbvios entre a trama de *Psycho* e a de *Dressed to Kill*: a protagonista feminina é morta no início do filme; se Marion é esfaqueada no duche, Kate é-o no elevador, ambos espaços confinados; na sequência do homicídio, forma-se uma dupla informal para o investigar (em *Psycho*, a irmã e o namorado da vítima); o assassino não é uma mulher como se esperava, mas um homem travestido sob o domínio de uma identidade feminina (em *Psycho*, a da mãe). Outro filme de Hitchcock que vale a pena destacar é *Blackmail* (1929), onde Alice, tentada pela promessa de aventura, engana o parceiro, indo até à casa de um homem que acabou de conhecer. A cena de homicídio também inclui uma cortina (da cama), mas aqui a vítima é o homem. Também está presente o motivo da luva desemparelhada, esquecida no local do crime, que é utilizada para fazer chantagem com Alice.

No entanto, ao mesmo tempo que fornecem outro motivo para as mortes de Marion e Kate —, um distúrbio psiquiátrico: as duas mulheres desempenham um papel involuntário nas fantasias de Norman Bates (Anthony Perkins) e do Dr. Elliott, respectivamente — tanto Hitchcock como De Palma capitalizam as transgressões de Marion e Kate, ou seja, tomam partido do gosto que o público tem, por um lado, em assistir aos seus pecados e, por outro, do alívio ou prazer sádico em ver estas mulheres castigadas por tentarem escapar a uma estrutura aprisionante nas suas vidas e quebrarem algum tipo de lei (ligada à sexualidade: note-se que a cena inicial de *Psycho* mostra Marion depois de um encontro secreto num hotel barato).⁸⁷

O *thrill* da montanha-russa

Em «An aesthetic of astonishment: early film and the (in)credulous spectator» (1989), Tom Gunning analisa uma ‘cena primitiva’ para o cinema: o primeiro visionamento público de *L’Arrivée d’un train en gare de La Ciotat* (1896), dos irmãos Lumière. Segundo o mito, o público gritou aterrorizado ou fugiu da sala. Gunning, ao mesmo tempo que questiona a veracidade desse mito, afirma que não se tratava de espectadores crédulos ou infantis que tivessem confundido o comboio filmado com a realidade; estavam perfeitamente conscientes do cinema como ilusão, deleitando-se antes com as incríveis capacidades do aparelho cinematográfico:

The on-rushing train did not simply produce the negative experience of fear but the particularly modern entertainment form of the thrill, embodied elsewhere on the recently appearing attractions of the amusement parks (such as the roller coaster), which combined sensations of acceleration and falling with a security guaranteed by modern industrial technology. (Gunning 2004, 869)

(...) astonishment and knowledge perform a vertiginous dance, and pleasure derives from the energy released by the play between the shock caused by this illusion of danger and delight in its pure illusion. The jolt experienced becomes a jolt of recognition. (876)

E admite Brian De Palma numa entrevista a Marcia Pally na *Film Comment* (1984):

⁸⁷ Explica De Palma numa entrevista a Michael Bliss: «Sempre tive a sensação de que sexo e culpa funcionavam muito bem; é um mecanismo a que as pessoas reagem. Se as personagens fazem qualquer coisa sexualmente má, então o público está disposto a que as personagens paguem por isso de alguma maneira. (...) Não me considero um puritano que diz: se fizeres sexo ilícito, vais morrer. Mas uso bastante esse mecanismo nos meus filmes porque acho que o público acredita nele e porque acho que funciona. Em *Dressed to Kill*, aquele género de foda casual — sabemos que ela vai ter de pagar por aquilo.» (Bliss 1983, 132)

I don't like to be out of control. I don't see scary films. That's like getting on a roller coaster, you're out of control. I never get on roller coasters; I'm amazed at people who do. Who wants to be scared? Why would you put yourself in a situation where you were out of control?

Are you amazed that people go to your films?

I certainly wouldn't go see them. But there's a difference between being the marionette and being the puppet master. One is a director because one wants to be the master. (Pally 1984, 14-15)

Estas duas imagens, do comboio e da montanha-russa, podem ser úteis para pensar a cena de museu em *Dressed to Kill*. Gunning está a falar de movimento literal (ou da ilusão dele); De Palma descreve uma montanha-russa metafórica, em que o espectador entrega os comandos das suas emoções ao realizador do filme. De Palma vê apenas uma experiência negativa («filmes que assustam»), acompanhada de sensações desagradáveis de descontrolo, mas Gunning introduz uma distinção importante entre «medo» e «*thrill*». E parece que é do segundo que se trata aqui: o *thrill* como forma de entretenimento, que implica um jogo ou vaivém entre a ilusão de perigo e a consciência dessa ilusão; é o susto temperado pela distância segura.

A sequência no museu em *Dressed to Kill*, sendo uma cena de sedução, envolve os dois elementos, não só para o espectador como para a personagem, com quem nos identificamos; o *flirt* de Kate é com o perigo também, mas sabendo que o museu é um lugar seguro; há ameaça e erotismo ao mesmo tempo. Kate, além disso, introduz o movimento: uma vez que a câmara a acompanha, a partir do momento em que se ela levanta do banco em frente aos dois quadros entramos numa corrida (que vai continuar no táxi e terminar no elevador), ou seja, tornamo-nos passageiros a bordo. E a emoção não é menor por esta corrida se fazer à velocidade de uma caminhada: De Palma está nos comandos, manobrando os *travellings* em Stedicam, as acelerações, as pausas para suspense, a carga emocional da música. Mas no jogo de perseguição alternada que se instala, não há carris no chão a indicar o caminho: Kate perde o controlo e a orientação — o museu é como um labirinto.

Prazer visual

Tal como o museu constitui um mundo à parte no espaço e no tempo, esta sequência possui uma autonomia relativa dentro de *Dressed to Kill*, contrastando com o resto do filme: tem uma duração estendida (em termos de argumento poderia ser resumida numa só frase, «Kate vai ao museu e é seduzida por um homem»), decorre num único lugar, os diálogos estão ausentes, há música constante. É um pouco como uma curta-metragem muda dentro

do filme, imbuída de uma atmosfera de expectativa e de uma sensação de irrealidade, um *tour-de-force* que foi elogiado pela crítica na altura em que estreou e que nos seduz pela complexidade, e também pelo humor. De Palma constrói o museu como um espaço que possui uma qualidade lúdica inesperada. A introspecção de Kate é esvaziada de profundidade e o seu movimento pelas salas não é o da visita habitual; mesmo o encontro com o desconhecido não se baseia numa afinidade estética. Aqui, como no cinema de De Palma em geral, trata-se de prazer visual.

Ao mesmo tempo que se destaca do resto do filme, a sequência prepara-nos para o que virá mais tarde. O jogo do gato e do rato no interior do museu, por exemplo, onde quem persegue se torna perseguido, fornece um modelo para a intriga detectivesca que se seguirá: Liz (manipulada pelo detective da polícia) e Peter que tentam encontrar o assassino, que anda atrás de Liz, que tenta fugir dele (dela). Mas sobretudo, assinala-se o facto de Kate estar completamente de branco (vestido, casaco, sapatos, mala), como são brancas as paredes do museu, um branco imaculado que pede para ser sujado — e será, primeiro invisivelmente pela doença venérea e depois visivelmente, pelo sangue que a navalha fará correr. Apesar de ser o branco da mulher madura e não o da rapariga virginal, como em *Carrie* (1976),⁸⁸ serve como promessa para o vermelho, da mesma maneira que uma tela em branco é a possibilidade de um quadro, aponta para o futuro (sangrento): Kate está vestida para ser morta.

⁸⁸ Em *Carrie* havia o balde de sangue de porco, colocado por cima do palco do baile desde o início, fora do campo de visão de Carrie, cuja trajectória até ao ponto exacto por baixo do balde é cuidadosamente orquestrada.

3. *Mise-em-abîme: All the Vermeers in New York*, Jon Jost

[A] painting, it was claimed, had first to attract (*attirer, appeller*) and then to arrest (*arrêter*) and finally to enthrall (*attacher*) the beholder; that is, a painting had to call someone, bring him to a halt in front of itself, and hold him there as if spellbound and unable to move.

Michael Fried, *Absorption and Theatricality*

O argumento de *All the Vermeers in New York* (1990) resume-se em poucas linhas: Mark (Stephen Lack), um corretor solitário de Wall Street, conhece Anna (Emmanuele Chaullet), uma francesa aspirante a actriz, no Metropolitan Museum of Art, e fica fascinado com a semelhança entre Anna e um dos quadros de Vermeer. Os dois têm alguns encontros. Anna decide regressar a França e, mesmo antes da sua partida, Mark telefona-lhe do museu, fazendo uma declaração de amor. Mark tem uma hemorragia cerebral e fica caído na cabine telefónica, morto; quando ela chega à sala do Met onde se conheceram, já não o encontra. Anna desaparece dentro do quadro de Vermeer.

Esta sinopse, que partilha a insuficiência habitual das sinopses em descrever o que os filmes são realmente, tem a vantagem de tornar claro o papel preponderante do espaço do museu. Explica Jost na declaração do realizador incluída no *kit* de imprensa que, no início da rodagem, as únicas cenas que estavam pré-definidas eram exactamente as do Met: o encontro dos dois, a morte de Mark, a fusão de Anna com o quadro. O resto do filme construiu-se em torno desses pontos nodais, a partir de improvisações e descobertas. Há ainda uma linha narrativa secundária, ligada às duas raparigas com quem Anna divide casa: Felicity (Grace Philipps) e Nicole (Katherine Bean). Nicole é uma personagem periférica, uma cantora de ópera que passa horas em casa a treinar vocalizações que incomodam as companheiras. Felicity trabalha como recepcionista numa galeria de arte e tem um pai rico que faz investimentos na bolsa em seu nome; ambas as circunstâncias darão origem a cenas mais longas.

Mutabilidade do dinheiro vs. permanência da arte

O tema mais evidente que atravessa *All the Vermeers in New York* é o da relação entre arte e dinheiro, e as cenas na galeria de arte, logo no início do filme, são particularmente explícitas a esse respeito. A galerista, Gracie Mansion, recebe Gordon, um artista que implora um adiantamento por uma das suas obras; uma compradora habitual visita a exposição, interessada em assegurar um quadro em particular. Não escapa ao espectador a ironia: Gordon, o artista, está desesperado por dinheiro, enquanto Mark, o corretor, visita as salas do museu em busca de beleza. O discurso sobre arte e o quotidiano de uma galeria enquanto negócio são postos lado a lado com o jargão de Wall Street e os meandros do trabalho de corretagem — o mercado da arte e o mercado financeiro, com as suas flutuações, funcionam ambos com base na especulação, fazem parte do mesmo sistema capitalista.

No escritório, vemos Mark em frente a um computador, a falar ao telefone, sempre autoconfiante, a mascar pastilha elástica, a dar ordens a subordinados que ficam fora-de-campo. O dinheiro que mexe de um lado para o outro é virtual: números, acções que descem e sobem, que são vendidas e compradas. O museu, pelo contrário, é o espaço da concretude das obras; o silêncio e tranquilidade (Mark e Anna são praticamente os únicos visitantes), os seus castanhos, avermelhados e dourados contrastam com o ambiente frenético de Wall Street, em tons frios. Ao mesmo tempo, o museu também se opõe ao *white cube* da galeria, onde as exposições se sucedem e os quadros têm um valor de troca tabelado. O museu é construído como um espaço de eternidade, que parece imune à mudança do mundo: como um refúgio. Claro que a diferença entre museu e galeria também tem a ver com o facto de as obras de arte expostas no espaço institucional do Met remontarem a um passado (mais ou menos) distante e fazerem parte de um cânone estabelecido. Durante a visita a uma exposição permanecemos, em geral, alheios às circunstâncias da sua produção, circunstâncias que são também económicas, envolvendo negociações, mecenas e concessões — o museu é como um espaço fora do tempo, que dilui o contexto em que surgiram as obras. Num dos seus encontros, diz Mark a Anna:

Have you been back to the room? With our eternal ladies? (...) I mean, it's unbelievable how Vermeer captures everything in that little rectangle. I mean, those women are there forever, I mean, there's nothing as beautiful as those women, except maybe, possibly, I think, the way your neck over here meets your shoulders and then this dress dips down. If it wasn't for those girls, I would have gone off the deep end a long time ago. 'Cause, you know, I'm dealing with numbers all day long and I've had it, I'm just sitting there, in the office, watching numbers change, change, change, and I'm supposed to make money off knowing where the numbers are gonna go next time... It's enough, I've had it.

Reconhecimento no museu

Quando Anna aparece no museu, pelos 21 minutos de filme, ainda não a distinguimos das colegas de casa das primeiras cenas. A câmara mostra-a de costas, em plano médio, e segue o seu percurso lento pela exposição, detendo-se em frente de cada quadro: quando pára, fica no centro de enquadramento e também da moldura da pintura que está a observar; a câmara demora-se um pouco em cada quadro que Anna abandona, antes de a seguir para o próximo. O plano seguinte dá-nos Mark, numa escala semelhante mas de perfil, a observar vários Vermeers. A montagem prossegue numa alternância Anna/Mark, ligando-os, criando a expectativa de uma interação mesmo antes de ela acontecer, e a escala vai-se tornando mais aproximada, até ao grande plano. Mas enquanto de Anna só vemos a nuca e o cabelo caído pelos ombros, Mark aparece de perfil ou de frente (há um plano do ponto de vista do quadro que ele observa, correspondente ao olhar da figura pintada). Finalmente, quando está junto a um Vermeer, Anna volta-se, como se sentisse um olhar sobre si, e é aí que lhe vemos pela primeira vez o rosto; corte para o contracampo, Mark, que baixa o olhar. Um pouco mais tarde, quando a câmara se coloca atrás de Mark, ficam todos os elementos alinhados num só enquadramento, num encadeamento de olhares: a figura no quadro que olha em frente; Anna de pé, de costas, a olhar para o quadro; Mark sentado num banco, também de costas, a olhar para Anna e para o quadro — e a este jogo entre quem olha e é olhado acrescenta-se a camada dos espectadores.

Dos oito Vermeers que se encontram em Nova Iorque, cinco estão expostos no Met, como informa Mark noutro momento. São eles *Jovem Adormecida* (1656-57), *Jovem com uma Jarra de Água* (1662), *Mulher com Alaúde* (1662-63), *Retrato de uma Jovem* (1665-67) e *Alegoria da Fé Católica* (1670-72). Todos os quadros representam mulheres sozinhas, mas é *Retrato de uma Jovem* que vai ser destacado no filme. A rapariga está pintada em grande plano (a escala é a de um busto), sobressaindo de um fundo negro e sem detalhes; tem o cabelo bem preso, puxado para trás, com um lenço amarelo, e um drapeado branco pelos ombros. A posição do seu corpo é quase de perfil, mas a cabeça está voltada para o observador do quadro, fixando-o.⁸⁹

A seguir, Mark escreve um bilhete; aproxima-se pela direita de Anna, que continua a observar detalhadamente *Retrato de uma Jovem*, e sobressalta-a com a única frase da cena: «É espantoso, não é?» Passa-lhe o papel, dobrado, Anna afasta-se (esta acção é

⁸⁹ A composição, a escala e a pose são semelhantes às de um outro quadro, o mais conhecido de Vermeer, *Rapariga com Brinco de Pérola* (c. 1665), e provavelmente anterior. Mas enquanto as feições desta parecem idealizadas, as proporções do rosto de *Retrato de uma Jovem* são menos clássicas — o rosto largo, o nariz fino.

dada duas vezes: a primeira mostra os dois enquadrados do peito para cima, a segunda é um plano de detalhe das mãos); percebemos que o papelinho inclui um contacto e a proposta de um encontro. A última imagem desta sequência de museu (que dura cerca de 9 minutos), depois de Mark abandonar o plano, deixa-nos de novo com *Retrato de uma Jovem*, que ocupa a metade esquerda do ecrã.

Mais do que uma interacção de sedução — como a de *Dressed to Kill*, com a sua perseguição erótica — o fascínio de Mark parece traduzir um amor à primeira vista por Anna. Mas este amor é afinal a extensão de um outro, pelos quadros de Vermeer: em Mark opera-se um *reconhecimento*.

Absorção e teatralidade

Num artigo de 1992 na *Film Comment* em que defende o «small» contra o «big» que é valorizado nos EUA, Jon Jost descreve uma vasta sala no Louvre onde figuram enormes quadros de Rubens; Jost associa-os a uma espectacularidade pensada para agradar ao rei, e que acaba por se traduzir numa falta de vida. Por contraste, à entrada da mesma sala há uma porta discreta para um corredor estreito, com alcovas. Numa delas encontra-se *A Rendeira* (1669-70) de Vermeer, um quadro pequeno, menor do que uma folha A4:

It is one of his loveliest, a woman sitting at a table sewing; a twist of subtle red-violet thread lying in the foreground, the woman's face concentrated on her work. The colors gently glow, quiet, but with extraordinary effect: the simple domestic scene, utterly lacking in theatre, sings with life. Scarcely any museumgoers enter this small, seemingly offhand alcove; of those who do, most scurry past, just as did the public of Vermeer's time. But for anyone interested in the passion of genuine art, and its accompanying compassion for genuine life, this small painting, in its gentleness, demolishes those vast smears in the great room with which it shares a wall. It is, of course, for me, a great consolation. (Jost 1992, 44)

A oposição que Jost traça entre a concentração da «simples cena doméstica» e o «teatro» dos quadros de Rubens faz pensar nos dois pólos contidos no título do livro *Absorption and Theatricality*, de Michael Fried. Descreve Fried como, na época de Diderot, a preferência ia para quadros que representavam actividades propensas à absorção, isto é, pessoas totalmente concentradas em ler, pensar, desenhar, ouvir, jogar, etc. Associados a esse estado estão a solidão, o silêncio, o alheamento dessas figuras a tudo o mais: à própria aparência, ao que as rodeia e, em especial, ao facto de estarem a ser observadas. Por oposição à absorção, teatrais são as obras que chamam a atenção para si mesmas enquanto obras: para a pintura enquanto técnica, para o facto de ter sido o pintor a dispor os objectos

representados, para o facto de haver um observador perante o quadro. A teatralidade caracteriza em particular as naturezas mortas, mas também o retrato, género inerentemente teatral, em que as figuras se exibem aos olhares: posam. Os cinco Vermeers expostos no Met também podem ser organizados segundo estas modalidades de representação e, curiosamente, aquele que ocupa o lugar central no filme é o único que se coloca do lado da teatralidade (no sentido que Fried lhe dá, distante da pomposidade dos Rubens tal como Jost os descreve).

Jovem Adormecida, Jovem com uma Jarra de Água, Mulher com Alaúde e Alegoria da Fé Católica, na sua variação, todos representam mulheres ocupadas numa actividade solitária e alheias à presença do observador: é como se as espreitássemos pelo buraco da fechadura, sem elas darem conta. Partilham também a inclusão de um elemento pictórico (cadeira, mesa, cortina) que, além de ajudar à ilusão de profundidade, enfatiza a separação em relação a esse observador, criando uma maior privacidade para a figura. A escala também distingue estas quatro obras de *Retrato de uma Jovem*: as quatro equivalem a planos gerais em que a figura se encontra rodeada de uma série de elementos, relacionados com a sua actividade ou não — roupas, objectos em cima da mesa, um mapa ou quadro na parede, a luz da janela, o padrão de um tapete, a divisão que se entrevê por uma porta — e que constituem um convite a passear os olhos pelos detalhes do quadro.

Em *Retrato de uma Jovem*, pelo contrário, não temos o conforto do contexto: o fundo é uma mancha escura, e o ponto que atrai a nossa atenção é o branco dos olhos da rapariga. Ao invés do mundo auto-contido que são os quadros absortivos, esta figura faz apelo a um exterior, onde nós nos encontramos: aqui, não somos observadores invisíveis. A rapariga apresenta-se precisamente para ser observada e confronta-nos com o seu olhar, torna-nos conscientes da nossa presença e do acto de contemplar um quadro.

No entanto, em ambas as modalidades destes quadros de Vermeer, a absortiva e a teatral, embora de modos diferentes, encoraja-se a curiosidade do observador quanto à vida interior daquelas personagens, projectando histórias para elas, quem são, em que pensam, o que sentem.

Distância em relação às personagens

Em *All the Vermeers in New York*, Jost opera um tipo de caracterização que também nos coloca a uma certa distância das personagens femininas, convidando a este tipo de ficcionalização ou projecção (ao contrário do que acontece com Mark, que expressa os seus

pensamentos e emoções). Podemos olhá-las tanto quanto quisermos, mas nunca sentimos que as compreendemos nem sabemos de forma segura o que as move.

Exemplo paradigmático é a cena de um só plano, no apartamento das raparigas, em que Felicity, enfiada num canto do chão do quarto, escrevinha qualquer coisa no caderno enquanto ouve música num Walkman. Como nos quadros do género absortivo, o olhar do espectador viaja pelo quarto, por meio de uma panorâmica que passa pela cama e pelo chão e depois faz o movimento inverso, de volta a Felicity. Vemos uma série de elementos, mais *dispostos* do que espalhados: os quadrados vermelhos e brancos da colcha desalinhada, bibelots, postais, uma *Cosmopolitan*, livros, peças de roupa soltas, uns ténis Nike (como em Vermeer, objectos de um quotidiano burguês: faz-se aqui um retrato do final dos anos 80). Felicity está absorta em duas actividades diferentes e dominada por uma emoção — primeiro começa a fungar e depois põe-se a soluçar. Mas o espectador não acede nem ao que ela escreve, nem à música que ouve, e não é oferecida qualquer continuação para a cena.

O acesso que temos ao que se passa no interior de Anna também é limitado. Durante o primeiro encontro com Mark, as perguntas que faz para o conhecer são burocráticas: estado civil, idade, trabalho, área de residência, carro. Não se esclarecem os sentimentos de Anna por Mark, nem os contornos da relação entre os dois, nunca os vemos sequer beijarem-se. Apesar de Mark a convidar a mudar-se para o apartamento dele, não sabemos se isso corresponde a uma proposta disparatada ou à progressão natural da relação. Uma crítica de Peter Lunenfeld na *Film Quarterly* (1992) diz mesmo que, quando Mark dá a Anna 3000 dólares (de que ela diz precisar para pagar a renda), essa constitui a cena mais íntima entre o casal.

Anna fala pouco, revela pouco de si; oferece-se antes de mais ao olhar, à contemplação da sua beleza, e talvez seja esse o traço que a torna tão atraente para Mark. Não se trata só de uma semelhança física com a modelo de *Retrato de uma Jovem*, mas também de um paralelo na atitude, na pose. O espectador, como Mark, interroga as suas expressões, tenta adivinhar o que ela pensa, e Anna vai parecendo coisas diferentes conforme a situação — empenhada, sonhadora, mimada, melancólica, perdida, insolente, preocupada, manipuladora, pensativa. Apesar de o olhar de Anna se dirigir para fora, como no quadro de Vermeer, o que a personagem manifesta, sobretudo, é uma absorção em si mesma.

Uma morte e um desaparecimento

Na segunda cena no museu — que corresponde ao final do filme — Mark e Anna desencontram-se. Mesmo antes, Mark está no trabalho, onde se vive uma queda inesperada das acções que tanto pode constituir um dia mau como um *crash* financeiro; recorde-se a Black Monday, em 1987. Talvez a morte profissional seja a causa da morte física que está por vir: «Estou a morrer, estou a morrer», «Estou a morrer uma morte de cão», diz Mark, apresentando já uma dor de cabeça debilitante. Mas pode ser que essa morte se preparasse mais atrás: a meio do filme (é o plano que antecede a panorâmica pelo quarto de Felicity), Anna está deitada num sofá cujo padrão podia ter saído de um quadro de Vermeer e lê em voz alta uma passagem em francês: o livro que tem nas mãos é *La Prisonnière* (1923), de Marcel Proust, quinto volume de *À la recherche du temps perdu*. O excerto em questão⁹⁰ omite as frases imediatamente anteriores, que o situam como relato das circunstâncias da morte do escritor Bergotte frente a um quadro de Vermeer, *Vista de Delft* (1659-60), mas descreve-lhe as tonturas e também a descoberta de qualquer coisa nova num quadro que julga conhecer muito bem: aqui, em especial, «um pedacinho de parede amarela».⁹¹ O quadro de Vermeer que Mark ficará a contemplar em detalhe antes do telefonema derradeiro a Anne — deixa-lhe uma mensagem no atendedor de chamadas — é, claro, *Retrato de uma Jovem*.

Anna, de saída para o aeroporto, ainda ouve a mensagem. O táxi pára no museu e ela corre para a sala dos Vermeers, mas de Mark só encontra a gabardine, pousada no banco, como uma casca de alguma coisa que se desmaterializou. O plano seguinte é um *zoom in* sobre o rosto de Anna; depois a câmara passa para trás da sua nuca, perfeitamente enquadrada pela moldura de *Retrato de uma Jovem*, e dão-se duas operações simultâneas: a imagem de Anna dissolve-se até desaparecer, e há um novo *zoom in* sobre o quadro. Como

⁹⁰ «Mais un critique ayant écrit que dans la *Vue de Delft* de Ver Meer (prêté par le musée de La Haye pour une exposition hollandaise), tableau qu'il adorait et croyait connaître très bien, un petit pan de mur jaune (qu'il ne se rappelait pas) était si bien peint qu'il était, si on le regardait seul, comme une précieuse œuvre d'art chinoise, d'une beauté qui se suffirait à elle-même, Bergotte mangea quelques pommes de terre, sortit et entra à l'exposition. Dès les premières marches qu'il eut à gravir, il fut pris d'étourdissements. Il passa devant plusieurs tableaux et eut l'impression de la sécheresse et de l'inutilité d'un art si factice, et qui ne valait pas les courants d'air et de soleil d'un palazzo de Venise, ou d'une simple maison au bord de la mer. Enfin il fut devant le Ver Meer qu'il se rappelait plus éclatant, plus différent de tout ce qu'il connaissait, mais où, grâce à l'article du critique, il remarqua pour la première fois des petits personnages en bleu, que le sable était rose, et enfin la précieuse matière du tout petit pan de mur jaune.»

⁹¹ Parece que Proust se baseou na sua própria experiência durante uma visita à exposição de pintura holandesa no Jeu de Paume, em 1921, onde reviu, com o seu amigo Jean-Louis Vaudoyer, *Vista de Delft*, quadro que tinha admirado vinte anos antes em Haia. Há quem atribua o ataque de vertigens e o mal-estar difuso ao próprio Proust, mas parece mais provável ter sido o estado de saúde já muito frágil de Vaudoyer a inspirar a ideia da morte diante do quadro.

imagem final, o rosto da figura pintada ocupa o enquadramento. Sobre estes dois planos ouve-se a voz *off* de Anna, no que corresponde a uma continuação da citação de Proust, mas agora disfarçada porque é dita em inglês⁹² e porque as primeiras frases parecem referir-se a Mark: «Ele estava morto. Permanentemente morto? Quem poderá dizer?»

A expressão do rosto de Anna já não é de inquietação, como quando corria pelo museu à procura de Mark; exhibe antes um meio-sorriso semelhante ao da rapariga de *Retrato de uma Jovem* e, além disso, o seu cabelo está puxado para trás (pela primeira vez no filme) com uma fita, o que também as torna mais parecidas. É como se o quadro se transformasse num espelho que *absorve* Anna, e só resta a «*eternal lady*». Numa mistura entre *mise-en-abîme* e truque ilusionista (o desaparecimento faz-se pelos meios do cinema, em pós-produção), ocorre uma fusão, de significado enigmático, entre cinema e pintura, presente e passado, personagem e modelo, sujeito e objecto do olhar.

A cavalo entre a Europa e a América

All the Vermeers in New York é um filme entre dois mundos: a Europa e os EUA, como o título explicita à partida, mas noutros sentidos também. Tem qualquer coisa de clássico (com uma narrativa realista, ainda que minimal) e simultaneamente experimental; joga-se numa tensão entre os dois campos, e o espectador experimenta algum desconforto se tentar encaixá-lo. O estilo de representação, por exemplo, se se percebe baseado em improvisações, tem um carácter artificial.

Há também uma série de momentos a que se poderá chamar líricos, desligados da acção, e que se poderiam inserir numa tradição do cinema de vanguarda norte-americano. Em especial, três longos *travellings*, que pontuam o filme e se fazem ao som de música jazz, em composições da autoria de Jon A. English. O primeiro plano inesperado é um picado que vai avançando nas lajes de um chão de mármore até desembocar num varandim, mas ao princípio não é clara a escala da imagem, parece uma vista aérea sobre retalhos de terreno. O segundo é um *travelling* à beira-rio que acompanha um poema de Walt Whitman, «City of Ships», forjado num gradeamento, que vamos lendo à medida que as palavras aparecem. O

⁹² «He was dead. Permanently dead? Who shall say? Certainly our experiments in spiritualism prove no more than the dogmas of religion that the soul survives death. All that we can say is that everything is arranged in this life as though we entered it carrying the burden of obligations contracted in a former life; there is no reason inherent in the conditions of life on this earth that can make us consider ourselves obliged to do good, to be fastidious, to be polite even, nor make the talented artist consider himself obliged to begin over again a score of times a piece of work the admiration aroused by which will matter little to his body devoured by worms, like the patch of yellow wall painted with so much knowledge and skill by an artist who must for ever remain unknown and is barely identified under the name Vermeer.»

terceiro situa-se num átrio amplo (que poderia ser o do Met, mas não é) onde a câmara circula longamente por entre as colunas, como que espreitando. Estes *travellings* não têm qualquer justificação narrativa, não correspondem ao ponto de vista de nenhuma das personagens; aliás, são planos desabitados, ou quase, com uma qualidade abstracta. No entanto, são eles — e não as cenas do casal, por exemplo — os momentos mais emotivos do filme.

Trata-se de um filme profundamente americano e ‘sobre’ Nova Iorque, e ao mesmo tempo permeável a ideias (de cinema) europeias. Vê-se essa dualidade em Mark, por exemplo, na cena que decorre no seu *loft*. Depois de secar as chávenas de café com toalhas de papel, gaba entusiasticamente a vista da clarabóia: «Podes olhar para cima de um décimo andar e ver qualquer coisa que parece a Europa ao nível da rua.» Do mesmo modo, há no filme ecos de Godard na presença dos livros que são lidos e citados (por exemplo, em *Vivre sa vie*, 1962, a leitura de *The Oval Portrait*, de Poe), de Rivette no ambiente íntimo do apartamento das raparigas (pense-se em *La Bande des quatre*, 1988, com as quatro estudantes de teatro que partilham casa), de Rohmer na cena do primeiro encontro, em que Anna finge que não sabe francês e leva Felicity como pau-de-cabeleira/tradutora simultânea (faz lembrar o quarto episódio de *Quatre aventures de Reinette e Mirabelle*, 1987, em que Reinette passa por muda e Mirabelle fala por ela, tentando vender as suas telas a um galerista).

Este lugar incómodo é também o de Jost, dono de um percurso singular, que não encaixa no cinema de vanguarda nem no cinema comercial; Jost é altamente consciente de que realizar filmes é um grande negócio, recusando fazer parte da máquina hollywoodiana e até o rótulo de ‘independente’.⁹³ Veja-se a descrição citada acima, sobre o lugar do quadro de Vermeer no Louvre: Jost identifica-se claramente com o pintor, fazendo um cinema em pequena escala, que não é apreciado pelo grande público mas é mais genuíno, não constrangido pela ditadura desse gosto comum — o cinema como arte vs. o cinema como indústria.

⁹³ Apesar de este ser o seu filme com maior orçamento até à altura (aproximadamente um quarto de milhão de dólares, com subsídio da America Playhouse), corresponde ainda assim a uma produção de baixo orçamento, rodada em apenas quatro semanas com uma equipa de três pessoas — Jost, um assistente de câmara e um operador de som.

4. Permeabilidade: *La síndrome di Stendhal*, Dario Argento

Tout ce que je regarde me regarde.
Gaston Bachelard, *La poétique de la rêverie*

Por volta dos 30 minutos de *La síndrome di Stendhal* (1996), o terapeuta de Anna Manni (Asia Argento) tem nas mãos o livro com o mesmo título, da psiquiatra italiana Graziella Magherini, publicado pela primeira vez em 1989 (trata-se do livro que serviu de base ao filme, como se indica no genérico inicial). Existem relatos anteriores de experiências semelhantes, a partir do início do século XIX, mas foi só pela mão de Magherini que a síndrome recebeu um nome, inspirado no caso real do escritor francês Stendhal que, de visita a Florença em 1817, viveu um momento de êxtase perturbador na Igreja de Santa Croce. E apesar de a síndrome de Stendhal não constituir um distúrbio psiquiátrico reconhecido enquanto tal pela comunidade médica, Magherini analisa no seu livro os numerosos casos com que contactou ao longo de anos de trabalho no hospital de Santa Maria Nuova, também em Florença: na presença de obras de arte de uma beleza esmagadora, visitantes estrangeiros são tomados por uma emoção extrema.

No filme de Dario Argento, a voz de autoridade do Dr. Cavanna (Paolo Bonacelli), apoiado pela autoridade do livro, explica à sua paciente o que lhe aconteceu. Lê-lhe uma lista de sintomas — suores frios, náuseas, estados de ansiedade, alucinações, depressões graves, mudanças de personalidade — e também um trecho do diário do próprio Stendhal, (na tradução para italiano): «O meu sentimento é tão profundo que raia a piedade. Tudo isto fala claramente à minha alma. Ah se ao menos pudesse esquecer.»

Não é de estranhar que *La síndrome di Stendhal* também escolha começar em Florença, cidade com uma concentração desmesurada de arte e história, berço do Renascimento: como que um museu a céu aberto. A sequência inicial, com cerca de sete minutos e sem diálogos, mostra-nos Anna Manni atravessando ruas e depois na Galleria degli Uffizi. Florença surge como uma cidade profundamente marcada pelo turismo, com

multidões por toda a parte, falando diversas línguas. No exterior, a impassibilidade e o passo decidido de Anna contrastam com o ócio dos turistas; nos Uffizi, depois da enorme fila para entrar, a sua solidão e delicadeza distinguem-na dos outros visitantes apressados que estão em grupos, tiram fotografias, conversam ruidosamente, de folhetos na mão. A música de Ennio Morricone — uma composição em palíndromo, repetitiva, obsessiva — instala desde logo uma sensação de acossamento, mas a perturbação de Anna não provém do contacto com a massa invasora de turistas, e sim da visão das obras de arte: constrói-se a ideia de que tem uma sensibilidade especial para elas.

Cair dentro do quadro

Os quadros que agem sobre Anna são o painel central da *Batalha de São Romano* (c.1435-1455) de Paolo Ucello, *O Nascimento de Vénus* (1483) de Sandro Botticelli, *A Primavera* (1482) também de Botticelli, a *Medusa* de Caravaggio e finalmente a *Paisagem com a Queda de Ícaro* (c. 1558) de Pieter Bruegel, o Velho. Através do dispositivo do campo-contracampo, assistimos alternadamente aos efeitos que as pinturas têm sobre Anna (olhando atentamente, sobressaltada, ofegante, transpirada, perdendo o equilíbrio) e à sua visão sobre elas. Uma câmara subjectiva faz *zoom in* sobre as superfícies pintadas, concentra-se em diferentes detalhes dos quadros, percorre as telas ao sabor do seu olhar; esta câmara é acompanhada por um ‘som subjectivo’: gritos, um relinchar de cavalos, ruído de armas a entrechocar-se, vento. Na cabeça de Anna, os elementos representados nos quadros ganham vida, numa alucinação auditiva.

O processo pelo qual Anna é afectada pelos quadros vai sendo interrompido — porque ela desvia os olhos, porque é incomodada por outro visitante, porque soa o alarme do museu — e só no último quadro é levado até ao fim. Apesar destas quebras, vamos assistindo a uma progressão que corresponde de certa maneira ao desfazer da figura do campo-contracampo: primeiro, através de uma modificação do ponto de focagem, o vidro que protege *A Primavera* torna-se espelho, fazendo com que se sobreponham no mesmo enquadramento o rosto de Anna reflectido e o chão florido do quadro; a seguir, Anna estende a mão para a pintura (mas isso só tem como efeito accionar o alarme de segurança); finalmente, com *Paisagem com a Queda de Ícaro*, a jovem *entra* no quadro.

Veja-se a planificação desta entrada: plano americano de Anna apoiada numa mesa, olhando ofegante para a sua esquerda / grande plano dela a olhar, com ligeiro *zoom in* / plano de detalhe do canto inferior direito do quadro, que mostra o mergulho de Ícaro no

mar (só lhe vemos as pernas, o resto do corpo encontra-se já submerso) / regresso ao grande plano de Anna a olhar, ainda em *zoom in* / plano americano de um visitante que assiste à cena / novo regresso ao grande plano, que o *zoom in* transforma já em muito grande plano / *zoom in* sobre o quadro (onde aparece uma névoa) e fundido encadeado para uma superfície de água em imagem gerada por computador (CGI); o *zoom in* prossegue até o plano corresponder apenas a um azul indistinto / plano americano de Anna a desmaiar no museu / plano geral sub-aquático de um corpo feminino a mergulhar, atravessando o enquadramento na diagonal / muito grande plano do rosto de Anna a bater na mesa / detalhe do chão do museu, onde cai a sua mala (de onde espreitam uma pistola e um guia de Florença) / Anna a flutuar debaixo de água / três planos rapidíssimos do rosto dela a bater no fundo de areia, sendo o segundo deles um plano subjectivo.

Note-se que a *Paisagem com a Queda de Ícaro* não se encontra exposta nos Uffizi e sim nos Musées Royaux des Beaux-Arts em Bruxelas, mas é fácil de perceber porque é que o realizador a escolheu, em detrimento de uma fidelidade à exposição de facto patente na galeria: é como se o quadro programasse o mergulho nas suas águas pintadas, Anna só tem de seguir o caminho indicado por Ícaro, colocando-se no seu lugar. E a planificação mistura então habilmente, fundindo-os numa só queda, o desmaio de Anna e o mergulho nas águas. Sublinhe-se a originalidade do procedimento: o quadro de Bruegel não se configura como porta para outro mundo no sentido de um limiar que se transpõe horizontalmente, com um passo, mas sim enquanto superfície onde ela *cai*, numa entrada vertical.

Um encontro erótico e monstruoso

Esta sequência nos Uffizi constitui a sequência-chave do filme, podendo ser lida ao mesmo tempo como miniatura e premonição do resto de *La syndrome di Stendhal*. Trata-se de uma perda de consciência durante a qual vai ocorrer um encontro simultaneamente erótico e monstruoso, com um prenúncio de violência (a mancha vermelha na camisa branca de Anna, proveniente do lábio ferido na mesa, aponta para o sangue que irá correr). Além disso, o mergulho nas águas funciona como metáfora muito directa para um contacto com as profundezas do inconsciente, da sexualidade e dos impulsos reprimidos; os medos e emoções secretos ou escondidos serão, em consequência disso, trazidos à superfície.

Depois de, na alucinação, Anna entrar debaixo de água, aproxima-se dela um grande peixe humanóide, branco, semelhante a uma garoupa, e os dois beijam-se. A rapariga nada então até à superfície das águas e um fundido encadeado faz a transição de volta ao museu,

onde um grupo de turistas a observa. Ao recuperar a consciência, ela não sabe quem é nem o que faz ali. Descobriremos mais tarde que Anna é uma agente da brigada anti-violação que veio até Florença na peugada de um assassino violador, e que esse homem é, nem mais nem menos, o visitante dos Uffizi que surge no plano de corte da sequência do mergulho, Alfredo Grossi (Thomas Kretschmann).

O trabalho do sonho transfigura os elementos da realidade. Na sequência onírica debaixo de água, tal como o impacto da mesa se transforma em embate com o fundo do mar, Anna registrará inconscientemente a presença de Alfredo, um homem louro vestido de branco. Num detalhe que talvez só se torne perceptível em visionamentos repetidos da cena, notamos que ele tem atrás si, na parede do museu, um fresco com um mapa; junto à sua cabeça, no meio da mancha azul que representa o Mediterrâneo, está um monstro marinho, branco. O peixe monstruoso é Alfredo.

Pode ver-se aqui apenas a expressão de um interesse erótico mas, como ficaremos a saber, Anna foi precisamente ao museu à procura do violador, após ter recebido uma chamada anónima que a informou da presença dele (o autor da chamada era afinal o próprio Alfredo, que lhe estendeu uma armadilha), e é até possível que o tenha reconhecido através dos retratos-robot feitos por mulheres atacadas. Surge assim também uma semelhança temática com o mito de Ícaro que, deslumbrado pelas alturas, se aproxima demasiado do sol, derretendo a cera das suas asas: a queda de Anna é como um castigo pela sua *hybris*, pela fantasia, mais tarde confessada, de que identificaria e prenderia sozinha o assassino.

Flashback de uma cena de crime

Esta não é a única entrada de Anna em quadros que *La síndrome di Stendhal* nos oferece. A seguir à visita aos Uffizi, ela dirige-se ao seu quarto de pensão (que encontra a partir da chave que tem na carteira). Aí, descobre como se chama e tenta descansar tomando soníferos, mas depara-se com uma reprodução d'A *Ronda da Noite* (1642), de Rembrandt, em frente à cama. Nova manifestação da síndrome, cujos efeitos, mais uma vez, são dados em primeiro lugar através do som: ouvimos o rufar de tambores, conversas em flamengo. Anna tenta em vão soltar o quadro da parede (curiosamente, os seus gestos lembram alguém aprisionado que procura a saída de uma divisão, e aqui trata-se do oposto, ela procura travar uma entrada), depois tapa-o com uma toalha de banho. Os sons continuam, abafados, e segue-se um plano curto mas significativo, com o ecrã inteiro ocupado pelo

tecido branco, pouco iluminado — trata-se do outro lado da toalha, isto é, do ponto de vista do próprio quadro sobre Anna. Torna-se assim claro que os planos anteriores dela a observar as telas não correspondiam apenas ao lugar de melhor visibilidade para colocar a câmara: é atribuída às obras de arte a capacidade de devolver o olhar, de observar também Anna.

Finalmente, Anna destapa o quadro e rende-se, suada, fascinada; sorri pela primeira vez enquanto uma luz amarelada lhe ilumina o rosto. Planos de detalhe do quadro (os sapatos, as armas) começam a ser intercalados com imagens filmadas do que seriam os seus equivalentes modernos, numa espécie de actualização, e os diálogos passam a ser em italiano. A tela como que derrete então, deixando apenas um rectângulo negro em formato de porta, por onde Anna passa. Transportada para uma cena de crime, em Roma, Anna assume o seu papel de agente da polícia num acontecimento que pertence ao passado. Se a entrada na *Paisagem com a Queda de Ícaro* desencadeia uma amnésia, a passagem para o interior d'*A Ronda da Noite* traz consigo a recuperação da memória. Vamos percebendo que aqui não estamos a ver uma fantasia de Anna e sim um *flashback*, uma viagem para o passado que fornece uma série de informações para benefício tanto do espectador como da própria Anna — o seu trabalho, o percurso do violador em série tornado assassino, a missão recebida de o seguir em Florença.

Atravessando barreiras

A ocorrência seguinte, tanto da síndrome como de uma entrada num quadro, dá-se numa sala de esquadra de polícia, enquanto Anna espera sozinha perante uma pintura de grandes dimensões, com uma paisagem que inclui uma fonte e uma pequena gruta. A mesma composição musical que ouvimos nos Uffizi indica o início da perturbação de Anna. A câmara mostra-a de costas, virada para a pintura, num grande plano da nuca enquadrada pela moldura do quadro, e então sucede uma distorção de perspectiva, como se o quadro se aproximasse: Argento põe em marcha um efeito que combina um *zoom* e um *travelling* em direcções opostas, efeito concebido por Hitchcock para *Vertigo*, de modo a dar a ilusão das vertigens de Scottie, isto é, para sugerir uma *queda*.

Agora em plano geral, a paisagem pintada metamorfoseia-se em paisagem filmada, com recurso a CGI, e Anna transpõe a moldura do quadro como se subisse um murete. Dá a volta pela lateral da fonte, caminhando para o interior da gruta, e olha para a câmara através da cortina de água; o contracampo oferece-nos a sala de espera. Ou seja, tal como já

acontecia com *A Ronda da Noite*, o quadro funciona enquanto porta ou janela aberta: do seu interior é visível o lugar de onde Anna saiu. Depois, Anna vira-se de costas para a parede de rocha; a câmara coloca-se então à sua frente, em grande plano, e mostra Anna a afastar-se, atravessando a cortina de água às arrecuas e ficando ensopada no processo. O plano seguinte é de novo no vestíbulo da esquadra, repetindo quer o enquadramento que inclui a sua nuca e o quadro ao fundo, quer o efeito de distorção da perspectiva, mas agora no sentido inverso (o quadro dá a impressão de se distanciar). Anna mexe na roupa, confirmando que está seca.

A construção visual da cena faz-se através da variação de escalas de plano, do uso de um *zoom* e *travelling* simultâneos e de um jogo com as duas barreiras que são transpostas por Anna — o quadro e a cortina de água. A câmara vai saltando habilmente de lugar, colocando-se ora atrás dela, ora à sua frente, encontrando maneira de manter Anna na mesma posição à entrada e à saída do quadro: moveu-se sem se mover na realidade.

Note-se uma diferença em relação às duas situações anteriores. Com a *Paisagem com Queda da Ícaro*, Anna entrou num espaço subaquático fantasioso que era proposto pelo quadro, mas não representado nele; *A Ronda da Noite* forneceu uma porta para a memória de uma cena de crime com elementos análogos à cena pintada, mas sugerida apenas por associação; aqui, trata-se de um lugar que existe na realidade. Como aponta Letícia Campos na sua dissertação *A cultura visual no cinema de Dario Argento* (2017), a paisagem constitui uma representação da gruta artificial Ninfeo del Satiro, na Villa Pamphili, em Roma, e que foi pintada propositadamente para o filme, pelo designer de produção Antonello Geleng (Campos 2017, 209-210). Anna parece concentrada nas sensações, na sua relação com este lugar real: toca na rocha, sente o choque da água fria a cair-lhe em cima, caminha devagar e atentamente.

Cliché da intriga vs. originalidade visual

Anna encontrava-se na esquadra para prestar um depoimento sobre os acontecimentos que tiveram lugar imediatamente a seguir ao seu ‘regresso’ d’*A Ronda da Noite*, na pensão em Florença: foi surpreendida por Alfredo, que a violou. Depois desmaiou e acordou no banco de trás de um carro (no momento em que Alfredo estuprava e assassinava outra mulher, no banco da frente), mas conseguiu fugir.

Na sequência desta agressão, Anna transforma-se: corta o cabelo curto, veste-se de maneira masculina, torna-se sexualmente agressiva com o ex-namorado. Vai para Viterbo,

onde cresceu, passar uma temporada em casa do pai. Aí, apesar de estar sob vigilância policial, é de novo atacada e raptada por Alfredo, que a leva para um esconderijo e de novo a violenta. No entanto, Anna consegue dominar e ferir gravemente Alfredo, lançando o seu corpo moribundo a um rio. De volta a Roma, dá-se uma nova transformação na jovem, que assume uma *persona* do género Veronica Lake (e responde pelo nome Louise): usa uma peruca loira comprida que lhe tapa parte do rosto (para esconder a cicatriz de um corte feito por Alfredo), vestidos e maquilhagem que marcam uma espécie de excesso de feminilidade, num arquétipo da *femme fatale* — que será literalmente fatal para vários homens. É que, apesar de Anna afirmar que Alfredo continua vivo e obcecado por ela (telefonando-lhe, conhecendo cada detalhe da sua vida), na verdade ele está morto. Anna foi assumindo a sua personalidade, tornando-se uma assassina. É assim que mata Marie (o seu novo amante⁹⁴), o psiquiatra e o ex-namorado, até ser finalmente apanhada enquanto vagueia enlouquecida pelas ruas de Roma, nos planos finais do filme.

Um resumo deste género torna claro que a trama de *La sindrome di Stendhal* tem qualquer coisa de esquemático. Vários comentadores, como David Rooney na *Variety*, Gianni Canova na *Segnocinema* (ambos aquando da estreia) ou, poucos anos mais tarde, Nicolas Saada nos *Cahiers du cinéma*, assinalam que o filme se vai tornando menos interessante à medida que perdem força os momentos de engenhosidade visual,⁹⁵ por regra ligados aos quadros, e ganha espaço o *thriller*, com os seus lugares comuns hitchcockianos, as justificações psicológicas, o esforço para que tudo encaixe perfeitamente.

Mas estas duas facetas do filme não estão desligadas: a própria variante da síndrome de Stendhal que ocorre em Anna pode ser tomada como modelo para a sua evolução psicológica. A rapariga afirma a certa altura que está curada, que as obras de arte já não a afectam e, enquanto Louise, compra até uma série de reproduções para ter em casa. No entanto, é como se o distúrbio tivesse assumido outro aspecto, sendo levado mais longe.

Durante os episódios em que a síndrome se manifesta, a alucinação de Anna consiste em sentir-se engolida ou absorvida pelos quadros. No entanto, nestas cenas, o recurso ao *zoom in* enquanto procedimento de anulação da distância contém em si uma ambiguidade: é

⁹⁴ O jovem francês, estudante de belas-artes, responde pelo nome Marie Beyle, numa piscadela de olho erudita: o escritor conhecido pelo pseudónimo Stendhal chamava-se na verdade Marie-Henri Beyle.

⁹⁵ «Argento n'aurait tourné dans sa carrière que les dix premières minutes du *Syndrome de Stendhal*, qu'elles suffiraient amplement à le qualifier de maître. Asia Argento, sur une musique obsédante d'Ennio Morricone, pénètre aux Offices, scrute avec inquiétude des tableaux de Botticelli, Caravage, Raphaël avant de sombrer, de chuter, et d'être aspirée par la peinture. Idée libre, folle, baroque, et pourtant sentie, à l'image de ce qui fait le prix de toute l'œuvre d'Argento: elle est gratuite et nécessaire. Effrayante et élégante.» (Saada 1999, 54)

Anna que avança para os quadros, ou são os quadros que se aproximam dela?⁹⁶ Da mesma maneira, pode-se pensar que Anna é invadida por Alfredo, mas também que o movimento se faz no sentido inverso, ela caminhando na direcção dele — numa primeira fase, optando pelos sinais masculinos apontados acima e, depois de matar Alfredo, adoptando elementos da sua aparência em versão feminina (o cabelo loiro, as roupas claras, a atitude sedutora).

De onde vem o horror?

Neste filme, a entrada de Anna nos quadros tem desde o início um carácter perturbador — veja-se o excerto dos diários de Stendhal citado pelo Dr. Cavanna onde, apesar do sentimento de piedade e clareza, o escritor deseja apenas *esquecer*. Anna vê-se imersa numa realidade estranha, os episódios roçam a loucura; não se trata de uma experiência transformadora da ordem da epifania, mas sim do pesadelo. Ao contrário do que acontecia noutros filmes analisados no capítulo «o museu como casa de horrores», pode-se pensar que aqui o terror e a violência provêm da realidade — isto é, de Alfredo — e não dos quadros. No entanto, o filme aproxima a arte e o mundo real.

Não é só o facto de a ligação entre Alfredo e Anna passar por uma sensibilidade estética, uma cumplicidade que Alfredo tenta estabelecer logo quando se apresenta à rapariga à saída dos Uffizi, tentando distingui-los da multidão que não compreende que «todas as obras de arte têm um poder sobre nós, e quanto maiores são, mais poder têm». Repare-se que as suas várias aparições se dão sempre na presença de quadros, sejam originais ou reproduções. Nos Uffizi, Alfredo surge num plano de corte observando Anna frente à *Paisagem com Queda de Ícaro*, quando não estava nesse lugar no plano anterior. Na pensão florentina, entra subitamente em campo enquanto reflexo, no vidro d'A *Ronda da Noite*, sem o espectador ter a certeza se ele está mesmo ali ou se ainda faz parte da alucinação de Anna. Em Viterbo, no quarto recheado com pinturas de Anna e reproduções de Bruegel, entra em campo de modo surpreendente, pela margem inferior do enquadramento, erguendo-se do chão enquanto fala com Anna ao telefone. As entradas são inesperadas, ilusionistas, é como se Alfredo emergisse *de dentro* das imagens. Da mesma

⁹⁶ No seu livro *Paura* (2014), Dario Argento narra um episódio autobiográfico, de quando tinha catorze anos e se encontrava de férias na Grécia: ele próprio sofreu da síndrome de Stendhal ao visitar o Partenon. A descrição possui pontos em comum com a de Anna (o adolescente tem uma vertigem; sente, ouve e cheira como se estivesse dentro da cena representada; alarma os turistas à sua volta) e comporta também em si uma duplicidade: Argento duvida se as figuras saltam da obra ou se foi sugado para o seu interior. «Aos poucos, ocorreu-me que as figuras humanas e divinas representadas no friso marmóreo falavam comigo, na verdade: pareciam quase prestes a saltar da obra para me capturarem. (...) Talvez eu tivesse sido sugado e estivesse aprisionado no interior do alto-relevo (...)» (Argento 2014, 294-5)

maneira que Anna se sente observada pelos quadros durante as crises, é como se Alfredo a espiasse o tempo todo, de modos impossíveis, mesmo quando não está presente.

A última manifestação da síndrome⁹⁷ acontece novamente num museu, a Galleria Nazionale di Arte Moderna, em Roma. Numa sala de trabalho, Marie arruma os cavaletes e os modelos em gesso (bustos e mãos gigantes, cavalos). Sobe de intensidade o clima de suspense, com a música e a planificação a sugerirem a presença de mais alguém na sala — a câmara recorre ao *zoom in*, ao ângulo picado, à panorâmica. Ouve-se uma cacofonia de vozes sussurradas, provenientes da multidão de estátuas, que é acompanhada por planos de detalhe de bocas e olhos esculpidos. Em relação aos outros episódios da síndrome de Stendhal, a diferença é que Anna não está presente na imagem, até porque se encontra supostamente à espera de Marie, na rua. Ou seja, elide-se o contracampo (Anna a olhar) dos planos subjectivos (o que Anna vê), construindo a ilusão de que a arma que dispara o tiro fatal seria empunhada por Alfredo. No entanto, as pistas sonoras e visuais estão lá e são perfeitamente reconhecíveis: assistimos aos efeitos das estátuas sobre Anna-enquanto-assassina. Desta vez, a alucinação não ocorre apenas na sua cabeça, mas produz efeitos na realidade — a morte de Marie.

Água, pintura e cinema

La sindrome di Stendhal constrói-se sobre a diluição de fronteiras — da barreira da tela.⁹⁸ Em primeiro lugar, desestabilizando-se a separação entre realidade e fantasia, entre arte e vida (mas também entre homem e mulher, vítima e assassino, sanidade e loucura, o eu e o outro). Talvez seja mais exacto falar de uma porosidade: o elemento aquático parece facilitar esta passagem — veja-se a presença da água no filme. Logo ao início, o mar na *Paisagem com*

⁹⁷ Pelo meio, há ainda outras ocorrências, mais curtas e menos significativas. Em Viterbo, ao passar pelo Museo Etrusco, Anna tem um *flashback*, compreendendo que já tinha vivido a síndrome de Stendhal em criança, numa visita com a mãe a este museu: rodeada de estátuas, que são mostradas em planos de detalhe, a menina faz o gesto de estender a mão para lhes tocar e desmaia. Ainda em Viterbo, no quarto em casa do pai, e encorajada pelo psiquiatra, Anna decide começar a pintar, sempre a mesma figura: uma cara com uma enorme boca negra, monstruosa, onde a câmara mergulha. Noutro momento, vemos Anna cobrir-se de tintas a óleo misturadas, ela própria transformada em pintura, o corpo nu deitado em posição fetal sobre uma grande folha de papel de cenário. Mais tarde, Alfredo introduz-se nesse mesmo quarto e coloca reproduções da *Paisagem com Queda de Ícaro* a tapar os quadros pintados pela jovem, que começa a ouvir vozes provenientes das imagens. E quando Anna fica sozinha no esconderijo onde Alfredo a aprisiona, com as paredes cobertas de *grafitti*, são as figuras que saem das paredes, ganhando vida: primeiro uma seringa e depois um monstro esbranquiçado com um enorme falo, enquanto Anna grita de terror.

⁹⁸ Se a tela surge enquanto membrana que pode ser atravessada, outra membrana, a pele, vai sendo alvo de imagens concretas de penetração, normalmente violentas (a violação, os cortes): quebra-se a integridade da superfície. O filme tem também um interesse pelo que se passa no interior — veja-se o momento perturbador em que Alfredo revira uma lâmina dentro da boca, mas também dois planos inesperados, feitos em CGI, de interiores de corpos: os comprimidos a descer no esôfago de Anna e bala perfurando a boca da mulher que é morta ao seu lado, no carro.

Queda de Ícaro, depois a fonte do Ninfeo del Satiro; o esconderijo de Alfredo está próximo de uma queda de água, cujo ruído é constante e cujas imagens vemos no momento, elidido, em que Anna é atacada pelo monstro que se descola da parede; o tema da liquefacção (os quadros que derretem) também é recorrente. A água traz consigo a ideia de imersão, de absorção, de mergulho; o elemento líquido pode transbordar, inundar, diluir, submergir.⁹⁹

Conta a lenda que o pintor chinês Wu Daozi, mestre do século VIII, entrou no próprio quadro¹⁰⁰ por uma gruta que se fechou à sua passagem, ficando o Imperador impedido de o seguir e conhecer as maravilhas que lá se encontravam. O final do conto *Comment Wang-Fô fut sauvé* (1936), de Marguerite Yourcenar, inspira-se livremente neste episódio, mas leva a cabo uma transformação importante: em vez da porta da gruta (uma barreira física que abre e fecha), descreve um mar de jade azul pintado que invade pouco a pouco a sala, permitindo ao pintor fugir com o seu discípulo num escaler, desaparecendo os dois no quadro ao contornarem um rochedo para uma zona não visível. A tela opera a passagem em ambos os sentidos, tanto deixando a água passar como acolhendo Wang-Fô no seu interior: verifica-se uma permeabilidade entre os dois mundos.

Logo no genérico inicial de *La síndrome di Stendhal*, há uma barra à direita com um *scroll* de quadros famosos, como se fossem fotogramas a correr num rolo de película: estabelece-se uma aproximação entre cinema e pintura. Jean Baptiste Thoret, no livro *Dario Argento: Magicien de la peur* (2002), sugere que estas pinturas canónicas prefiguram cenas específicas do filme; a história seria como um jogo de pista onde reencontramos ecos de Miguel Ângelo, Pollock, Holbein ou Ucello (Thoret 2002, 126 e 149). Vários autores identificam também uma referência ao quadro *A Memória* de René Magritte (1954) no busto de gesso manchado pelo sangue de Marie e ao tema da *Pietà* ou das Deposições de Cristo no final do filme, quando o polícia pega ao colo numa Anna semi-desfalecida e embrulhada, avançando para a câmara com uma pequena multidão ao redor. Afirma Thoret: «À medida que o filme avança, assiste-se com efeito ao contágio do filme pelas obras de arte, como se a síndrome de Anna se propagasse à escala do mundo.» (127)

Não se trata só de um imaginário pictórico a contaminar o universo visual do filme; o contágio é mútuo. Mais atrás, quando se analisou em três ocasiões diferentes o modo

⁹⁹ A água também pode configurar uma superfície espelhada. O tema dos reflexos e o mito de Narciso estão muito presentes em *La síndrome di Stendhal*, e mereceriam só por si um estudo.

¹⁰⁰ Era a esta lenda que se referia o excerto de Walter Benjamin (retirado de «The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility») citado no capítulo «O cinema como separação»: «Uma pessoa que se concentra diante de uma obra de arte é absorvida por ela; entra nela, tal como, segundo a lenda, um pintor chinês entrou no seu quadro terminado ao contemplá-lo.» (Benjamin 2006b, 268)

como imagens pintadas dão origem a imagens filmadas, intercalando-se, fundindo-se, houve a tentação de chamar às segundas «imagens reais». Se é verdade que os quadros, estáticos e bidimensionais, ganham nessa operação de fusão a profundidade e o movimento e que estão associados à experiência do mundo, ajuda aqui ter algum recuo, sair de dentro do filme e imaginar uma situação de projecção de *La síndrome di Stendhal*, com os espectadores sentados nas suas cadeiras a olhar para um rectângulo de luz. Apesar da ilusão de tridimensionalidade e movimento, o cinema acontece ainda numa tela plana, sem espessura (a palavra «tela» aproxima desde já cinema e pintura). Com o auxílio da montagem e dos efeitos especiais, não é que os quadros se transformem em realidade, eles transformam-se em cinema.

5. Ruína: *S21, la machine de mort Khmère rouge*, Rithy Panh

L'homme est l'indestructible, et cela signifie qu'il y a pas de limite à la destruction de l'homme.

Maurice Blanchot, *L'entretien infini*

S21 era o nome de código do centro de detenção Tuol Sleng, na cidade de Phnom Penh, no Camboja, país que foi conhecido como Kampuchea Democrático entre 1975 e 1979, durante o regime Khmer Vermelho, liderado por Pol Pot. Pelo menos 14 000 pessoas foram interrogadas, torturadas e executadas em Tuol Sleng. Logo após o fim do regime, S21 foi transformada em museu, o Museu do Genocídio Tuol Sleng, que tem como objectivo promover uma reflexão sobre o período do Khmer Vermelho, preservando a memória do genocídio.

Como se pode perceber pelo site da instituição (www.tuolsleng.gov.kh), o conjunto de edifícios albergava anteriormente um liceu e uma escola primária. O regime levou a cabo uma série de intervenções para a sua transformação em prisão, como a instalação de arame farpado e barras nas janelas, ou a divisão de salas de aula em celas e câmaras de tortura. Num exemplo particularmente sinistro, um equipamento de parque infantil serviu como força durante esses tempos.

Ainda segundo o site, aquando da sua reconversão em museu, o bloco C foi preservado exactamente como funcionaria na época, e outros espaços adaptados à função de museu. Em exposição, fotografias dos detidos (com a queda de Phnom Penh no início de 1979, os khmers vermelhos não tiveram tempo de destruir toda a documentação armazenada na prisão, que incluía milhares de fotografias), bem como roupas, instrumentos de tortura ou correntes, e ainda quadros de Vann Nath, um sobrevivente, que pintou de memória cenas das condições de detenção. No pátio, foram instaladas campas brancas de cimento, representando as últimas catorze vítimas assassinadas na prisão.

Se o site faz referência às várias épocas e funções de Tuol Sleng, o filme *S21, la machine de mort Khmère rouge* (2003) de Rithy Panh concentra-se no período de centro de detenção e interrogatório: nem faz referência aos tempos em que era uma escola, nem o filma enquanto museu, isto é, com os elementos que assinalam essa utilização — painéis, informativos, vitrines, exposições, audio-guias, grupos de visitantes, etc. Rithy Panh filma o espaço enquanto *ruína*.

Produzir uma «contra-memória» e um confronto

É que, se o site do museu indica que o edifício (nomeadamente o bloco C) foi preservado tal qual era durante o Khmer Vermelho, o realizador não sofre dessa ilusão, consciente dos efeitos dos anos que decorreram — quase 25 — desde o fim do regime até à feitura do filme. Numa entrevista de 2004 ao suplemento *Y*, «A memória do genocídio nos gestos do carrasco», Rithy Panh enuncia a passagem do tempo, ou melhor, a diferença entre dois tempos, como um problema:

Eu coloco a mim mesmo muitas questões sobre o edifício da prisão: devemos substituir uma porta, ou deixar as ervas crescer lá dentro, a Natureza retomar a vida? Tento preservar a memória, mas no fundo de mim mesmo digo que se as ervas começarem a crescer, as flores, as árvores, talvez a um dia a vida consiga substituir esta coisa ignóbil que foi o genocídio. Mas, por outro lado, digo «é preciso compreender, é preciso que isto não desapareça». Não há solução. (Panh 2004, 7)

Não há solução, mas há um trabalho a fazer, que Rithy Panh toma para si. Como aponta Sylvie Rollet no artigo «Devolver o olhar» (2011), não é a falta de materiais dessa época que motiva o realizador. O Angkar, a «Organização», partido comunista do Kampuchea Democrático, mantinha arquivos obsessivos: em especial, os já referidos registos fotográficos dos detidos, que incluíam fotos tiradas à chegada e também documentavam mortes por tortura ou suicídio. Foram igualmente produzidas milhares de páginas de relatórios, detalhando interrogatórios e incidentes ocorridos na prisão, bem como de confissões falsas, que justificavam a execução de traidores e sabotadores, ou seja, que confirmavam os prisioneiros como inimigos do Angkar. Explica Rollet que o Khmer Vermelho se empenhava em «mudar a memória de suas vítimas» (Rollet 2013, 200), com esta prática de confissões inventadas, que iam sendo aperfeiçoadas até satisfazerem as expectativas dos interrogadores: extraída a confissão completa, os prisioneiros eram executados. A tarefa a que Rithy Panh se propõe, então, é a de construir uma

«contra-memória» (Rollet 2013, 200), num momento em que o Camboja parecia viver uma amnésia colectiva em relação ao genocídio que o país tinha atravessado.

Poder-se-ia também chamar-lhe a construção de um contracampo, pensando que estes documentos existentes do genocídio cambojano foram produzidos do ponto de vista do regime e serviam os seus interesses, mas as imagens que Rithy Panh cria¹⁰¹ não correspondem propriamente à perspectiva das vítimas. O que acontece é que o realizador vai utilizar esses mesmos arquivos como ferramentas para um *confronto*, no sentido de colocar lado a lado. *S21* organiza um regresso ao edifício da prisão, onde carrascos e sobreviventes são colocados na mesma sala, e onde os arquivos — fotografias, confissões, listas de nomes, relatórios, circulares — são manipulados e comentados, confrontados com memórias individuais. Dois dos raríssimos sobreviventes de S21, Chum Mey e Vann Nath, participam no filme, sendo este último uma espécie de *alter ego* do realizador (cuja voz e presença nunca se fazem sentir), enquanto figura da autoridade, que questiona os antigos carcereiros e introduz reflexões.

Os quadros de Vann Nath

Para além dos arquivos no sentido clássico, um dos recursos utilizados por Rithy Panh neste confronto são os quadros realistas e minuciosos de Vann Nath.

Logo depois do prólogo, vemos o pintor — ainda não identificado — a retocar um quadro que representa a chegada de um grupo de prisioneiros a Tuol Sleng: uma cena nocturna, iluminada por lâmpadas eléctricas. Ainda do lado de fora do gradeamento, os homens descalços, algemados e vendados caminham em duas filas; uma corda amarra-os pelo pescoço, puxada por um guarda. Outro guarda vai na cauda do grupo e um terceiro está junto ao portão de entrada, com uma arma nas mãos. A câmara vai circulando pelo quadro, acompanhando a explicação do pintor: Vann relata a sua experiência na primeira pessoa. Quando conta como foram levados escadas acima e sentiu um chão frio de mosaico debaixo dos pés, a câmara aproxima-se do edifício de dois andares da prisão pintada, com arame farpado nos corredores exteriores. A camisa de um dos prisioneiros, bem no centro do quadro, é de um azul mais claro, destacando-se das restantes: é esse o detalhe que Vann

¹⁰¹ Todas as imagens de *S21, la machine de mort Khmère rouge* são produzidas para o filme à excepção de uma curta secção (com menos de 3 minutos) no início, que recorre a legendas informativas e a arquivos fílmicos e sonoros, de proveniências heterogéneas, para apresentar sucintamente as consequências desastrosas daqueles quatro anos, em que morreu um quarto da população cambojana. Este uso convencional de materiais pré-existent, sem grande preocupação com a sua origem e juntando-lhes explicações gerais e estatísticas, contrasta com os regimes de representação que vão marcar o resto de *S21*, como se vai ver.

Nath retoca para a câmara, chamando a atenção para o homem que deduzimos ser ele próprio.

Um pouco mais à frente no filme, Vann dá as últimas pinceladas noutra quadro em que se representa a si próprio a pintar um grande retrato de Pol Pot, quase da altura de um homem, sob o olhar atento do responsável pela prisão, Kaing Guek Eav, conhecido como Duch, que surge de costas. Se o próprio quadro já constitui uma *mise-en-abîme*, quadro-dentro-do-quadro, a situação montada em *S21* acrescenta-lhe outro nível e multiplica as representações e as diferenças de escala, desdobrando os enquadramentos. A sequência decorre na mesma sala onde Vann trabalhava na altura, mas agora uma fotografia emoldurada de Duch, assente numa poltrona, faz as vezes do director; Vann socorre-se de uma outra fotografia a preto e branco, de Pol Pot, em formato A4, para pintar o ditador. Ao longo da cena, o pintor conta que sobreviveu porque gostavam dos seus quadros, e fala de outros pintores que não tiveram a mesma sorte. Descreve também como gestos mais bruscos teriam sido considerados desrespeitosos pelo Khmer Vermelho e, enquanto isso, as suas pinceladas suaves de agora imitam as da altura, num jogo de relação entre tempos.

Na cena seguinte com Vann Nath e um dos seus trabalhos, a *mise-en-scène* altera-se. O quadro está também num cavalete, mas terminado, e os instrumentos do pintor desapareceram. Vann mostra o quadro, que representa uma cela colectiva, a um grupo de cinco antigos guardas de *S21*. Na cela pintada, há prisioneiros deitados de costas no chão nu, em filas muito juntas, presos pelos tornozelos; ao fundo à direita, junto à porta, encontra-se um guarda de pé com uma espécie de chicote. Ao mesmo tempo que relembra o seu quotidiano e os maus tratos que sofreu em 1978, o pintor vai aflorando a tela com os dedos: mostra o seu lugar na fila, aponta o prisioneiro pontapeado e insultado depois de morto. Reconhecemos o chão de mosaico em duas cores que aparece no quadro como sendo igual ao da sala onde os homens estão reunidos para esta cena do filme.

Reconstituição e documento

Estes três quadros correspondem a acontecimentos que Vann Nath viveu, *reconstituem* as suas memórias em forma de imagem. Ele próprio surge sempre representado nas pinturas, cuja escala equivaleria a um plano geral. Ou seja, Vann vê-se de fora, segundo uma perspectiva que não era a sua da altura. A cena da cela colectiva, nomeadamente, é vista de um lugar impossível, um ponto junto ao tecto, de modo a permitir a visão desobstruída do chão. O quadro da chegada à prisão também é paradigmático: uma vez que os prisioneiros

estão de olhos vendados, Vann Nath pinta o que não poderia ter visto, coloca-se num fora-de-campo onde nunca esteve, um pouco como um espectador ou um observador distanciado.

O quarto e último quadro de Vann Nath em *S21, la machine de mort Khmère rouge* surge, significativamente, sem a presença do pintor: nem representado na tela, nem no filme. O acontecimento pintado não foi de certeza testemunhado por Vann, uma vez que decorre numa cela feminina: um guarda ergue o braço para bater numa das prisioneiras, outros dois levam à força crianças pequenas, uma mulher chora, ferida. O quadro encontra-se no cavalete e a câmara mostra de novo detalhes, ao som de música. Nesta cena do filme ninguém fala — um grupo de ex-carcereiros encontra-se sentado no chão, em silêncio — mas insere-se numa sequência em que os torturadores lêem excertos dos seus relatórios e confessam os actos que cometeram.

É importante fazer aqui referência a um filme anterior de Rithy Pahn, *Bophana, une tragédie cambodgienne* (1996) — Bophana foi uma vítima de S21, presa por escrever cartas de amor ao noivo, funcionário do regime. Uma ocorrência durante esta rodagem forneceu a matriz não só para o confronto entre vítimas e torcionários, mas também para um confronto com os quadros de Vann Nath enquanto documentos. Conta o realizador¹⁰² que, nos dias em que iam filmar com Him Houy (chefe-adjunto da polícia política), tinha dito a Vann Nath para ficar em casa. Mas Vann apareceu para ir buscar os seus pincéis e o encontro acabou por acontecer, no edifício da prisão. Primeiro o pintor ficou em silêncio, e depois levou Him pelo ombro até junto de um dos seus quadros: queria ratificar a exactidão da cena de tortura representada, que lhe tinha sido contada.

Torna-se assim mais evidente o estatuo ambíguo destas pinturas. Da mesma maneira que o filme *S21* curto-circuita a divisão clássica entre documentário e ficção — em que o primeiro corresponderia a um registo da realidade e a segunda a um regime representativo — os quadros possuem um cariz documental (ainda que não constituam provas) que se alia a um pendor dramático, pelo modo como estão dispostos os seus elementos, em composições quase sempre frontais, em função de um observador que se colocará em frente à tela.

¹⁰² Em diversas ocasiões: no livro que acompanha o filme, *La Machine khmère rouge* (2003, Flammarion), páginas 48-49, citado em Rollet 2013, 204; na entrevista de Nicolas Bauche e Dominique Martinez «Meu projeto excede o de um cineasta» (Panh 2013, 243-4), publicada pela primeira vez na revista *Positif* no mesmo ano; na entrevista de Joshua Oppenheimer «Perpetrators' testimony and the restoration of humanity: S21, Rithy Pahn» (Panh 2012, 243-4).

Reactivação de uma máquina

O outro regime de reconstituição presente no filme faz-se com os ex-torcionários, e vai ganhando complexidade e profundidade de cena para cena. Num primeiro momento, recorre-se aos documentos da época, com guardas e torturadores a lerem em voz alta relatórios diários da prisão, ou um manual de procedimentos a cumprir para extrair uma confissão; em simultâneo ou logo a seguir, executam algumas das acções da altura, como a vistoria às celas, ou o transporte de uma cadeira de tortura. Depois, às acções juntam-se as palavras próprias: Prâk Khân (interrogador) caminha pelo corredor e descreve como ia buscar um prisioneiro para interrogatório e Khieu Ches (um guarda mais novo, conhecido como Poev) mima o modo como mandava levantar, vendava, algemava e conduzia esse prisioneiro ao seu superior, narrando os gestos ao mesmo tempo.

Aquela que é provavelmente a cena mais impressionante de *S21, la machine de mort Khmère rouge* surge mais ou menos a meio do filme, quando o mesmo Poev reconstitui, numa antiga cela colectiva, as suas acções rotineiras de quando era guarda. A cena, que decorre num único plano-sequência, é preparada por uma vista nocturna do exterior da prisão: em cada corredor dos vários andares, há guardas que caminham para trás e para frente, numa ronda permanente. Ouvem-se os grilos e ecoa uma rádio com canções revolucionárias da época; parece que voltámos atrás no tempo, quando a máquina S21 se encontrava em pleno funcionamento.

Explica Rithy Panh¹⁰³ que era muito difícil para Poev contar o que tinha feito, explicá-lo por palavras, mas que era capaz quando acompanhava essas palavras dos gestos que então executava, ou seja, ele era capaz de *mostrar*. Poev obedecia a ordens, e as suas acções nesta sequência também obedecem a uma ordem, parecendo repetir-se infinitamente: caminhar entre as celas, trancar e destrancar portas, aproximar-se das janelas, esticar o braço por entre as grades apontando para um prisioneiro, ameaçar e advertir, entrar nas celas, atender aos pedidos de água ou da lata para as necessidades. Talvez o termo mais exacto para o que acontece neste plano-sequência não seja reconstituição, mas sim *reactivação* de uma memória do corpo, bloqueada durante décadas, e que emerge de maneira quase involuntária, os gestos assumindo um carácter automático — é a outra aceção possível para a «máquina» no título do filme.

¹⁰³ Mais uma vez, em diversas ocasiões, nomeadamente em «Perpetrators' testimony and the restoration of humanity: S21, Rithy Panh» (Panh 2012, 244-45), em «A memória do genocídio nos gestos do carrasco» (Panh 2004c: 7) e em «Je suis un arpenteur de mémoires» (Panh 2004a: 17).

Enquanto os quadros de Vann Nath são representações separadas dele, para as quais pode apontar com um certo recuo, tratando-se também de acontecimentos sobre os quais o pintor reflectiu profundamente, a reconstituição que Poev leva a cabo está colada a ele, inscrita no corpo, e parece escapar à sua mente consciente, exteriorizando-se de forma mecânica.

Presente do indicativo

A situação tem qualquer coisa de teatral, ou performático — e há uma *mise-en-scène* mínima da parte de Rithy Panh, nesta cena como noutras, ao colocar o antigo guarda numa situação (re)criada expressamente para a câmara, em interacção com o lugar e com os objectos, montando uma espécie de palco para a memória (traumática). Poev representa o seu trabalho quotidiano da época: mima as acções e pronuncia as falas de então em discurso directo, ou seja, não diz «eu ameaçava-os, gritava-lhes para estarem calados», no pretérito imperfeito, antes exclama no presente do indicativo, apontando para um ponto da cela onde não está ninguém: «se eu voltar, vais apanhar!» Contracena com os prisioneiros ausentes, mantendo diálogos imaginários, de que só ouvimos o seu lado.

Há ainda outra estranheza, que constitui um desvio da convenção da representação. Tal como numa sequência anterior, Poev narra as próprias acções, por vezes enquanto faz esses mesmos gestos, duplicando-os: «destranco a porta», «pouso a taça da água», «bato-lhes nas costas». Nalguns casos, este dizer e mostrar simultâneos são redundantes, mas noutros a palavra vai além do gesto — que é estilizado, e não o mesmo da época. O tom autoritário destas descrições é idêntico ao que Poev usa para as ameaças e avisos dirigidos aos prisioneiros, como se alguma da violência (que não vemos: o gesto de bater, por exemplo, é mimado de maneira quase infantil) transitasse para a entoação com que as palavras são ditas. Note-se que os verbos destas ‘didascálias’ também estão sempre no presente, um presente que parece impossível. Mas tal como os gestos não sabem significar o passado, conjugam-se sempre no presente (e será talvez por isso que esta memória do corpo convém tanto ao cinema), esse é o único tempo verbal concebível para Poev.¹⁰⁴

É que a reconstituição que leva a cabo tem lugar *nos nossos dias*, não se confundindo com o que se passou durante o Khmer Vermelho; se há um acontecimento no passado que

¹⁰⁴ Por contraste, noutra cena do filme, mesmo antes do fim, Him Huoy, acompanhado por outros dois guardas, descreve o que acontecia em Choeung Ek (a cerca de 20 quilómetros de Tuol Sleng), o local onde eram executados e enterrados em valas comuns os presos de S21: aqui, os verbos conjugam-se no passado, a forma já é narrativa, embora acompanhada de alguns gestos. Him é capaz de *contar*.

funciona como referente, não se trata de dar a ver o que não foi visto nessa época, e sim de um novo acontecimento¹⁰⁵. Nem sequer os elementos que aparentemente são os mesmos — o espaço, o seu corpo — o são verdadeiramente. Poev tinha na altura cerca de treze anos, era um adolescente, e agora é um adulto com o rosto marcado; a cela empoeirada também mostra sinais dos mais de vinte anos que passaram. Há uma série de *incoincidências* entre aquele tempo e o do filme: as portas não trancam e faltam-lhes ripas, a caixa enferrujada dos excrementos tem o fundo solto e, sobretudo, os prisioneiros estão ausentes. O dispositivo desta sequência põe portanto em marcha aquilo que se poderia chamar um anacronismo fundador.

Dar forma ao vazio

As duas temporalidades, presente e passado, são irreconciliáveis, obrigando o espectador a fazer a ponte entre elas, a preencher os espaços em branco, metafórica e literalmente. Poev move-se e fala sem parar, ocupando a imagem e o som, e este excesso do movimento e da voz contrasta com o vazio do que sabemos que está em falta — os corpos dos prisioneiros, vazio que de algum modo figura os milhares de mortos em S21, que desapareceram e não podem estar ali. Na última imagem da sequência, a câmara afasta-se de Poev pela primeira vez, deixando de o enquadrar, e abarca apenas a sala deserta, vista da janela.

Conta Rithy Panh em «La parole des tueurs, une mémoire de corps», numa entrevista à revista *Vacarme* (2004), sobre a filmagem desse momento: «Quando, por exemplo, um guarda entrou numa divisão para mostrar como batia nos prisioneiros, nós ficámos no umbral da porta. Tive a impressão de que os ausentes estavam ali, e de que se eu o seguisse com a minha câmara iria caminhar por cima dos prisioneiros.» (Panh 2004b, 32) Também o espectador tem essa imagem na cabeça, até porque já a viu anteriormente, no quadro de Vann Nath descrito mais acima, que mostra uma cela semelhante mas apinhada, quase sem espaço para circular entre as filas de corpos acorrentados no chão.

S21, la machine de mort Khmère rouge consegue dar forma a essa ausência, assinalando-a enquanto ausência. Os quadros de Vann Nath fornecem uma imagem para as coisas terríveis, para a violência descrita ao longo do filme. Mas, pela própria natureza da pintura, não têm a pretensão de se confundir com a realidade; assumem-se como representações, ainda que dotadas de uma verdade documental. Já no caso da reconstituição

¹⁰⁵ Relembre-se o cartão no início de *Shoah* (Claude Lanzmann, 1985), que situa o acontecimento do filme, «A acção começa nos nossos dias em Chelmno-sur-Mer, na Polónia» e o distingue do passado, do extermínio nas câmaras de gás que começou no mesmo lugar, em 1941.

cinematográfica, existe o perigo de passar por imagem de arquivo — mas não é o que acontece em *S21*, cujas reconstituições são *incompletas*,¹⁰⁶ deixam espaço à imaginação do espectador, não anulam a distância e a passagem do tempo nem preenchem o lugar dos mortos (o que seria uma usurpação, um apagamento do apagamento); os mortos surgem enquanto ausência e assombração.¹⁰⁷

Nos planos finais do filme, Vann Nath, de cócoras, remexe com um pauzinho num monte de restos calcinados que se acumulam no chão de uma antiga cela; encontra um botão intacto, tenta limpá-lo com a unha, continua a vasculhar as cinzas. A última imagem do filme é um plano fixo da cela colectiva, mas agora vazia, desabitada. Sem a presença das vozes, o vento assobia e movimenta rolos de poeira. Vann Nath tinha-se referido anteriormente a uma das operações sobre a linguagem efectuadas pelo Khmer Vermelho: nos documentos não se dizia «matar», mas sim «*Kamtech*», que significa aniquilar, reduzir a pó. «Tornamo-nos pó ao vento», tinha acrescentado Vann.

O edifício e os objectos

À excepção do prólogo e de uma cena inicial filmada em casa de Him Huoy, com a sua família, *S21* decorre inteiramente nas instalações da prisão, nas suas salas, corredores e pátio. Num texto para os *Cahiers du cinéma*, «Je suis un arpenteur de mémoires» (2004), o

¹⁰⁶ Numa entrevista de Jean-Louis Comolli, «Images d'archives: l'emboîtement des regards» (2008), para a revista *Images documentaires*, Sylvie Lindeperg fala das representações da Shoah e da prática comum da reconstituição televisiva: preenchem-se as falhas, os vazios da imagem, reconstrói-se digitalmente o que foi destruído e coloca-se por vezes o espectador em lugares impossíveis, como o interior da câmara de gás: «Assistimos aí ao desaparecimento do fora-de-campo em proveito de um campo-cheio, de uma estética do sobrevisível que corresponde à economia própria da televisão de hoje.» (Lindeperg 2008, 27) Ainda sobre esta ideia de completar, mas fora do contexto da reconstituição, Serge Daney, no artigo «Montagem obrigatória» (1991), debruça-se sobre a cobertura televisiva da Guerra do Golfo, usando-a para propor uma distinção entre «a imagem» e «o visual»: enquanto a imagem transporta consigo uma alteridade, um inacabamento, uma falta e um resto, ao visual não falta nada, o visual não tem contracampo; a televisão informa completamente, nela tudo está visível — e esse é o regime do poder (Daney 2015, 156-161). Em *S21, la machine de mort Khmère rouge* pelo contrário, o propósito não é informativo. Um exemplo muito simples: os intervenientes não são designados; só vamos percebendo quem são (e de que lado do campo estiveram, das vítimas ou dos carrascos) pelo desenrolar do filme.

¹⁰⁷ Esta presença dos mortos enquanto ausência e assombração faz pensar em *Nuit et Brouillard* (1955), onde Alain Resnais opta por dois regimes visuais, um para o presente, outro para o passado dos campos de concentração, neste caso do genocídio nazi. O preto e branco das imagens de arquivo, tanto fotografias como filme, opõe-se à película a cores das imagens captadas pelo realizador, com a câmara quase sempre em movimento e só mostrando edifícios abandonados, campos desertos. A voz *off* (escrita por Jean Cayrol, ele próprio ex-internado no campo de Mauthausen) torna explícita esta ausência de *habitação* do presente. Um exemplo: a certa altura, fala-se das marcas das unhas dos prisioneiros no tecto da câmara de gás, e a panorâmica detém-se aí. Essas marcas constituem o índice por excelência dos mortos que não aparecem na imagem. Preserva-se assim uma distância entre dois tempos, que não se tocam; organiza-se uma relação entre presença e ausência que as palavras de Cayrol, mesmo no final do filme, sublinham: «O crematório está fora de uso. As artimanhas nazis passaram de moda. Nove milhões de mortos assombam esta paisagem. (...) E existimos nós que olhamos sinceramente estas ruínas (...) e que não ouvimos que se grita sem fim.»

realizador descreve a proposta que fez a Poev, face à incapacidade que este manifestava em expressar-se: Rithy Panh propõe-lhe inscrever os seus gestos de rotina naquele que era o seu lugar de trabalho, e explica como foi nesse momento, assistindo ao regresso quase alucinatório de Poev ao passado, que S21 se impôs como «lugar único» e até «personagem principal» do filme (Panh 2004a, 16-17).

Os objectos (categoria em que se incluem os arquivos) que foram colocados à disposição dos antigos sobreviventes e guardas de S21 como ponto de partida para as conversas e para recriar situações não eram objectos semelhantes aos que usavam na época, mas sim esses mesmos objectos¹⁰⁸ (como confirma Rithy Panh na entrevista a Joshua Oppenheimer, «Perpetrators' testimony and the restoration of humanity»), que permaneciam nas instalações daquele que é agora o Museu do Genocídio Tuol Sleng. As fotografias e os cadernos, mas também as portadas de madeira, a máquina de escrever, as mesas e cadeiras, a lata para as necessidades, as roupas amontoadas: trata-se de peças cuja *materialidade* e *autenticidade* são fundamentais para o dispositivo do filme. É claro que não só a 'coleção' está incompleta (faltam todos os artefactos que não foram preservados) como também o estado de deterioração destes objectos atesta a passagem do tempo: estão ferrugentos, empoeirados, em farrapos, inúteis; se não fosse a sua história, muitos seriam classificados como lixo. Da mesma maneira que o edifício é um museu-ruína, estes utensílios são fragmentos, destroços, a partir dos quais as personagens — e também os espectadores — fazem o trabalho de imaginar ou reconstruir um todo não-visível.

Adaptando uma formulação de Sylvie Rollet em «A propos de deux 'films-témoins': *Shoah* de Claude Lanzmann et *S21* de Rithy Panh» (2005), é como se, neste filme, o fora-de-campo fosse temporal (Rollet 2005, 312). Rithy Panh dá exactamente o mesmo espaço, mas em dois tempos diferentes, um que vemos e outro que nos é mostrado cinematograficamente, unificando as duas faces da moeda.

¹⁰⁸ «We found a little American munitions case, which was used as a kind of makeshift toilet in the cell, for example, one of the small bits of pieces that were in the cell which were still there. It was just placed in a corner, not knowing what the guard would actually do with it. So everything that could be found from that period — to recreate that period — was placed there at this person's disposal. Initially, they weren't put inside the cells because I didn't know exactly where they should be, so I placed them outside. But as soon as he arrived, he knew exactly where everything should go, and also put them in a particular corner that he used to.» (Panh 2012, 244-5)

6. Simulação: *Solaris*, Andrei Tarkovski

A beneficial idea: the museum of our loves. We'd attract full houses, wouldn't we, Valmont, with the statue gallery of our withered desires. Dead dreams in alphabetical or chronological order, freed from the incidental aspects of the flesh, no longer exposed to the terror of change. Our memory needs crutches.

Heiner Müller, *Quartet*

Baseado no romance homónimo de ficção científica escrito em 1961 pelo polaco Stanislaw Lem, *Solaris* (1972) acompanha o psicólogo Kris Kelvin (Donatas Banionis) na sua viagem para uma estação espacial na órbita do planeta Solaris, com o objectivo de decidir o futuro de uma missão científica. Esta missão dedica-se a examinar os estranhos acontecimentos que ocorrem em Solaris: trata-se de um oceano vivo, um planeta-cérebro, estudado há décadas por uma ciência — a solarística — que se encontra num impasse quanto às suas tentativas de comunicar com aquele planeta. Ao chegar, Kelvin descobre que um dos três membros da missão, Gibarian, se suicidou. Constata também que a estação espacial não é apenas habitada pelos dois cientistas sobreviventes (Snaut e Sartorius): há outros seres misteriosos a circular nas instalações. É que, na sequência de um bombardeamento não autorizado com raios-X, o planeta começou a criar materializações físicas, simulacros, a partir de elementos recolhidos da consciência dos cosmonautas durante o seu sono. Assim, ao acordar, Kris encontra na sua cabine uma réplica de Hari (Natalya Bondarchuk), a sua mulher, que se suicidou há mais de dez anos.

As réplicas: regresso dos mortos e indestrutibilidade

Os seres criados pelo planeta Solaris — e cada um dos cientistas tem o seu «convidado», como lhes chamam — não são exactamente «cópias» ou «reproduções mecânicas», como se diz a certa altura no filme; ou são-no apenas em termos físicos. Ainda que constituam emanações das memórias, desejos ou imaginação dos habitantes da estação espacial, as

réplicas possuem consciência e pensamentos próprios, uma existência independente. Isso significa que se vão transformando, evoluindo à sua maneira (aprendem a dormir, por exemplo), o que as aproxima da espécie humana.

Mas um dos aspectos que torna as réplicas inquietantes, na sua diferença em relação aos seres humanos, é a sua indestrutibilidade (até ao momento em que os cientistas encontram maneira de as aniquilar). De início, assustado com a aparição inesperada de uma criatura idêntica à sua mulher, Kelvin livra-se da primeira Hari, enviando-a para o espaço num vaivém; no dia seguinte, há uma nova Hari na sua cabine — uma substituta da substituta. E quando esta Hari se magoa deitando abaixo uma porta de metal, ou se tenta matar ingerindo oxigénio líquido, as suas células regeneram-se. A cena da ressurreição depois da tentativa de suicídio é especialmente impressionante: o corpo está imóvel no chão, congelado, como uma estátua; depois o gelo na sua roupa e cabelo transforma-se em água e a mulher começa a mexer-se, a sacudir-se em convulsões. Voltar à vida, passar do estado inanimado ao animado, é uma experiência dolorosa, e a visão dessa transição provoca horror. Hari regressa dos mortos, e parece que regressará eternamente.

Aquilo que poderia parecer um melhoramento em relação aos seres humanos, a capacidade de regeneração e ressurreição dos «visitantes», surge como qualquer coisa de terrível, um erro. Quando Kelvin limpa as feridas de Hari com um pano, a pele fica lisa e sem marcas: o que sentimos é alívio misturado com repulsa por termos assistido a um acontecimento contra-natura. Conseguimos imaginar Kris envelhecendo ao lado de uma Hari que se mantém imutável, imortal, e isso é em si monstruoso.

O *Unheimlich* freudiano, abordado no capítulo sobre o museu como casa de horrores, surge então aqui conjugando vários modos: a parecença excessiva, o retorno dos mortos e a multiplicação.¹⁰⁹ *Solaris* não é um filme de terror, mas constrói um ambiente angustiante, em que a estação espacial é como uma casa assombrada, com ruídos misteriosos. Veja-se sobretudo o suspense criado pela chegada de Kris: ninguém está presente para o receber e o psicólogo vagueia pelos corredores à procura dos outros tripulantes. Os outros «visitantes» nunca são claramente mostrados, há apenas sugestões de movimento ou coisas estranhas pouco perceptíveis, como um vislumbre de uma orelha, de um anão, de outra mulher, que logo desaparecem.

¹⁰⁹ Apesar de o fenómeno da duplicação de Hari não ser visível enquanto tal, uma vez que as réplicas se sucedem, não coexistem, o seu vestido e xale surgem duplicados no quarto — Kris tenta esconder a primeira versão das peças de roupa —, e isso é suficiente para instalar no espectador a ideia de repetição.

Imperfeição e memória

O grande mistério — não esclarecido — do filme é o porquê do aparecimento das réplicas. Não sabemos se se trata de um jogo perverso do planeta, enviando aos cosmonautas a materialização da culpa e arrependimentos de cada um, as projecções dos recantos mais negros do inconsciente (o sono da razão engendra monstros), ou se Solaris quer ajudá-los a confrontarem os seus fantasmas. O regresso dos mortos pode ser um acto de bondade ou de tortura, e viver com eles um paraíso ou um pesadelo. Na estação espacial, Kris tem uma espécie de segunda oportunidade e, ao mesmo tempo, isso resulta num confronto com algo de que ele não se consegue libertar. No início do filme, antes de partir para a missão espacial, Kelvin queima uma série de fotografias e recordações numa fogueira: quer cortar com o passado, na véspera de uma viagem que se prevê sem regresso.

Hari constitui em parte uma imagem desse passado, da memória de Kris, memória que tem falhas, é incompleta: o vestido dela, por exemplo, tem de ser cortado para Hari o despir, porque as recordações de Kris não incluem o detalhe de um fecho ou botões. Da mesma maneira, Hari não possui memórias próprias, mas apenas as que ‘herdou’ de Kris; e se ela é carente, amorosa, sensível, suicida, talvez seja porque Kris a vê assim. Hari não reconhece o próprio rosto no espelho, não tem memória desse rosto, e a sua incompletude como ser humano — bem como a crise existencial, que levará ao seu sacrifício — provém também de lhe faltar um passado.

Lembre-se aqui Philip Gosse, o naturalista britânico que escreveu *Omphalos* (o termo grego para «umbigo») em 1857, onde tentou reconciliar as idades geológicas da Terra com a criação divina do universo. Para Gosse, Deus teria feito Adão com um umbigo apesar de nunca ter nascido, bem como fósseis de seres que nunca existiram, e árvores com anéis de crescimento que surgiram instantaneamente. O umbigo de Adão, vestígio de um tempo anterior fictício, é como o sinal mítico da existência do passado no presente; sem ele, Adão seria uma criação imperfeita. Talvez o equivalente para Hari seja a marca de injeção que tem no braço, sinal do suicídio da Hari verdadeira, que se envenenou com um composto do laboratório de Kris.

A reprodução como ligação entre tempos

Discutiu-se na primeira parte desta tese a relação do cinema com a realidade, relação que não é apenas de representação, mas também não chega a produzir uma reprodução integral. As réplicas no filme de Tarkovski estão de algum modo a falar sobre o cinema, nessa

vertente ilusionista de pôr diante dos nossos olhos uma cópia que é tomada pelo original; o planeta-cérebro realiza a utopia da reprodução, está como que um passo à frente do cinema.

Mas o tema da reprodução está presente em *Solaris* de outras maneiras, a começar pelos três filmes-dentro-do-filme: 1) aquele que Kelvin vê ainda na Terra, antes de partir, e onde o piloto Berton relata perante uma comissão a sua experiência na superfície do planeta; 2) a mensagem gravada que o cientista Gibarian deixa a Kelvin, pouco antes de se suicidar; 3) os filmes caseiros que Kelvin consigo leva para a estação espacial, e a que assiste com Hari. E a situação de projecção desses três objectos promove uma ponte entre tempos diferentes, ligando directamente quem aparece nas imagens e quem assiste a elas, tornando muito clara a heterocronia que o cinema coloca em jogo: Berton, que visita Kelvin na Terra para lhe mostrar as filmagens antigas do planeta, vê-se a si próprio trinta anos mais novo; Gibarian despede-se de Kelvin, falando para um futuro onde sabe que já não existirá, comunicando dos mortos; Kelvin vê-se a si próprio criança, com os pais, enquanto Hari vê a Hari original.

Há também, nos *décors* de *Solaris*, uma proliferação de gravuras, desenhos, pinturas, estátuas e bustos, quer na Terra (na *datcha* do pai de Kelvin, antes da partida), quer na estação espacial. Na biblioteca desta última, em especial, há quatro reproduções de quadros de Pieter Bruegel. A certa altura, Hari olha demoradamente para uma deles, *Caçadores na Neve* (1565), e a câmara vai-se movendo por detalhes do quadro, enquanto se ouvem vozes distantes, cães a ladrar, pássaros, uivos e outros efeitos sonoros. É quase como se Hari entrasse dentro desse mundo, tentando compreender melhor o ser humano. O quadro é um microcosmos da vida na Terra, mas uma vida quotidiana de outro tempo, de um passado já distante: uma paisagem invernal, a aldeia com os telhados cobertos de neve, os caçadores com os seus cães, um pássaro num ramo, caminhantes solitários, patinadores que se divertem no lago gelado, uma carroça com lenha. Ao último plano do quadro sucede-se uma imagem dos filmes caseiros que foram referidos acima: o chão coberto de neve, árvores sem folhas como no Bruegel, um baloiço em primeiro plano e, no centro, Kris-criança de costas, que se volta para câmara. É como se, para Hari, o mundo do quadro e o da infância de Kris se fundissem num só, dois passados a formar uma memória construída.

A *datcha* e a estação espacial

Os primeiros 40 minutos de filme decorrem na Terra e — à excepção da viagem de regresso de Berton à cidade — na *datcha* do pai de Kelvin e terreno circundante. Nem a casa nem o

seu entorno parecem ter mudado desde a altura em que os pequenos filmes da infância de Kris foram feitos. Estamos perante um mundo natural, onde o tempo é cíclico e não faz sentido falar em evolução. O mesmo lago, as mesmas plantas, as árvores, uma natureza familiar e acolhedora.

E a casa de campo, toda em madeira, como uma ilha no meio da vegetação, está em harmonia com essa natureza. A *datcha* tem qualquer coisa de museu de história natural, com a sua variedade de espécies animais e vegetais, uma amostra da vida na Terra: um cão e um cavalo andam à solta no exterior; lá dentro há passarinhos em gaiolas, plantas, frutos e flores, um expositor com borboletas, livros, um esqueleto animal, gravuras de balões tripulados. A própria construção é já de outro tempo, a reconstituição de um modelo: o pai de Kelvin explica que mandou fazer uma réplica da casa do seu avô e que não gosta de inovação.

O espaço da estação que orbita Solaris estabelece um contraste com a Terra, é claro, mas já se verá que não é assim tão simples. Aqui, como seria de esperar, a arquitectura e decoração têm uma faceta tecnológica e futurista: os corredores bem iluminados com grandes escotilhas, o metal, os acolchoados, as luzinhas que piscam, as máquinas variadas. Mas, surpreendentemente, também existe na estação uma biblioteca de estilo oposto, com painéis de madeira, alcatifa verde-escura, um lustre e cadeirões; está cheia de livros, tem quadros e gravuras nas paredes, estátuas, globos terrestres, e a iluminação é dada por velas, uma vez que não existem janelas. A biblioteca é também o único lugar de onde não se vê o vazio do espaço aberto, esse negro assustador que rodeia os cosmonautas, nem o planeta Solaris. É como um ventre acolhedor, familiar e reconhecível, no interior da estação espacial.

Espacializações da memória

A cabine onde Kris se instala (e onde Hari se lhe vai juntar depois) replica esta dicotomia estação/biblioteca. Começa por ser imaculadamente branca, vazia, com plásticos a cobrir a cama, um espaço asséptico e organizado, como o *white cube* da galeria. Mas, pouco a pouco, a cabine vai-se transformando. Quando Hari rebenta a porta, o buraco é tapado por uma camisa aos quadrados azuis, e aqui e ali começam a depositar-se objectos — o vestido e xaile de Hari, livros, papéis. Percebemos que a cabine de Gibarian — atafalhada de elementos heteróclitos, papéis espalhados por todo o lado, livros, um jarro, uma pistola,

tapetes persas, uma gravura de um cavalo — corresponde a um estado mais avançado do mesmo processo de habitação/acumulação.

Estes quartos — espaços privados, distintos dos lugares de circulação, trabalho ou convívio da restante estação espacial — dão uma imagem da perturbação interior dos seus ocupantes. Sabemos que Gibarian se suicidou, e Kris Kelvin fica notoriamente afectado pela convivência com Hari, entregando-se a esse (re)encontro: deixa de trabalhar, parece ter abandonado a missão de que foi encarregado, e vêmo-lo mais sujo e desarranjado, usando peças de roupa desirmanadas que contrastam com o traje completo de astronauta com que chegou. As cabines são o retrato de um mundo humano dos afectos, caótico, vivido, por oposição ao mundo impessoal, ordenado e funcional da ciência. Ao mesmo tempo, também são como que espacializações da memória: juncada de detritos, coisas inúteis, vestígios do passado que se amontoam, e que tentam replicar a vida na Terra. Quase no final, no quarto de Kris, há uma pequena planta num vaso de metal, junto à escotilha. E seguindo uma invenção de Gibarian, todos os cosmonautas instalaram nas suas cabines uma engenhoca muito simples, uma folha de papel cortada às tiras e colocada na saída dos ventiladores que simula o barulho de folhas ao vento.

Em relação às cabines, instala-se a mesma dúvida que já podíamos ter quanto ao recheio da biblioteca: não sabemos se estes objectos são materializados pelo planeta — coisas de que os astronautas se lembram, ou imaginam — ou se os russos conceberam uma estação espacial povoada de objectos artísticos e culturais, que dão também conta de uma história da humanidade e das suas realizações: uma estação que é um pouco como um museu de reproduções e versões em miniatura, uma colecção, incompleta, imperfeita e insuficiente, mas que remete para um todo.

Regresso a casa?

O livro de Stanislaw Lem decorre inteiramente no espaço; Tarkovski introduziu toda a primeira secção do filme, antes da partida, e também uma cena final: se o romance terminava com Kelvin na estação espacial a olhar para o planeta-cérebro, o filme fecha de modo diferente.

Kelvin, que esteve doente, conversa com Snaut, e ficamos a saber que Hari pediu para ser sujeita ao «aniquilador» que os cientistas inventaram, sacrificando-se pela paz de espírito de Kris. Depois de transmitirem um encefalograma do psicólogo para a superfície de Solaris, as réplicas não voltaram a aparecer, como se o planeta tivesse compreendido os

desejos dos cosmonautas. Além disso, está a ocorrer outra mudança, a formação de ilhas no oceano. Kelvin e Snaut continuam a conversar, discutem questões filosóficas (a verdade, o desejo de conhecimento, a felicidade) e o que fazer agora que a missão de Kelvin está terminada; Snaut aconselha-o a voltar para casa. A câmara faz um *zoom in* sobre a pequena planta na escotilha da cabine e depois, num *raccord* vegetal, corta para as plantas aquáticas perto da *datcha* que já foi vista na primeira parte do filme. Kris caminha junto ao lago, aproxima-se da casa e espreita para o interior. O pai sai e abraçam-se junto à porta: Kris de joelhos, como quem pede perdão, o pai de pé, com as mãos pousadas nos ombros de Kris, num gesto terno de acolhimento. Ficam os dois em silêncio, imóveis nestas posições — que retomam as de um quadro de Rembrandt, *O Regresso do Filho Pródigo* (1661-1669), uma das últimas obras do pintor, a partir da parábola bíblica.

A seguir, a câmara eleva-se pelos ares e vai-se afastando; surge um nevoeiro que fica mais espesso e dá-se a revelação: a casa e o terreno estão numa ilha, no oceano do planeta Solaris, e portanto Kris não regressou à Terra. No entanto, é como se esta cena retomassem um ponto interrompido no passado: o pai tem vestidas as mesmas roupas com que o vimos antes da partida e a fogueira onde Kris queimou as suas recordações ainda fuma. Há um elemento insólito na cena, a chuva que cai no interior da *datcha*, e a que o pai não reage, apesar de ficar encharcado. Pode ser mais uma falha ou curto-circuito da memória de Kris que o planeta materializou, mas lembre-se um momento no início do filme, também de interrupção, quando começa subitamente a chover. As crianças correm para casa, mas Kris, que está junto a uma mesa posta para o pequeno-almoço, recebe a bátega no corpo sem se mexer e contempla a mesa, onde a câmara se detém sobre uma natureza-morta cuja composição é sugestiva do género *vanitas* (simbolizando a insignificância da vida terrena, o tempo que passa, a certeza da morte): dois pires e chávenas de chá que se enchem de água, uma leiteira e algumas frutas, incluindo uma maçã semi-comida onde se passeia um insecto.

O eu no coração do outro

O planeta Solaris aumentou o seu alcance de intervenção: já não se limita a replicar seres individuais e passou a criar ilhas que são como museus em grande escala, com paisagem envolvente, arquitectura e colecção própria: Kris pode habitar e visitar com os cinco sentidos este museu individual das suas recordações, feito à sua medida.

Compare-se este programa com a sequência final *2001: A Space Odyssey*, de 1968 (filme a que *Solaris* é frequentemente associado, como se fosse uma espécie de resposta

soviética ao filme de Stanley Kubrick), em que o astronauta Dave Bowman (Keir Dullea) aparece inesperadamente numa espécie de suite de hotel futurista. Em *2001: A Space Odyssey*, o espaço recria uma ideia de luxo, com a mobília estilo Luís XV, as estátuas e pinturas em nichos mas, ao mesmo tempo, tem qualquer coisa de artificial e clínico: os brancos e amarelos, a amplidão, o vazio e, sobretudo, o chão de mosaicos iluminados. Há uma incongruência na mistura de novo e velho que faz o quarto parecer um laboratório. Supõe-se que a inteligência alienígena preparou este ambiente para receber Dave, para tornar a sua estadia confortável, um espaço que lhe seria familiar. No entanto, não é uma casa como seria a dele: é possível vê-la como reconstrução de uma ideia da humanidade que os extraterrestres fazem, e não da experiência específica daquele homem, como em *Solaris*. É um *décor* abstracto, não situado no espaço nem no tempo.¹¹⁰

No filme de Tarkovski, pelo contrário, a ilha no meio do oceano constitui a imagem perfeita da heterotopia (e da heterocronia), sobrepondo dois espaços incompatíveis mas que se podem localizar. É uma heterotopia particular, subjectiva de Kris mas, ao mesmo tempo, tem um carácter universal: o ideal da casa de campo rodeada pela natureza e o reencontro familiar são motivos reconhecíveis por todos, com que todos nos conseguimos identificar.

No capítulo de *Lacrimae Rerum* (1999) dedicado a Tarkovski, Slavoj Žižek descreve como o filme combina «no mesmo plano a Alteridade em que o herói é lançado (a superfície caótica de *Solaris*) e o objecto do seu desejo nostálgico, a *datcha* russa a que deseja regressar, casa cercada pela substância viscosa da superfície de *Solaris*: no seio da alteridade radical, descobrimos o objecto perdido dos nossos desejos mais íntimos.» (Žižek 2005, 204). Antoine de Baecque, no seu livro sobre Tarkovski (1989), avança uma variação da mesma ideia, mas associa-a a uma inversão das convenções da ficção científica, onde normalmente se vai do microcosmos ao cosmos. Aqui, a aventura espacial é uma projecção da aventura interior, o percurso é o da viagem iniciática: «a viagem para *Solaris* é mais um percurso no interior de si próprio do que um deslocamento de planeta para planeta»

¹¹⁰ Sobre o contraste entre estes dois filmes, e retomando uma ideia do capítulo sobre o museu como máquina do tempo: o futuro imaginado por Tarkovsky é um futuro voltado para o passado, que respeita a tradição, numa linha mais soviética. Também a sua ideia de museu é uma ideia conservadora: um museu de reproduções, uma estética de acumulação ligada à prática de *assemblage*, um museu imaginário do passado. Apesar da cena do quarto criado para Dave, *2001: A Space Odyssey* é um filme voltado para a frente, numa linha americana, que faz tábua rasa; é como se a história não tivesse lastro. É também por isso que os espaços de *Solaris* se fecham sobre si mesmos, criando um universo quase concentracionário, enquanto *2001: A Space Odyssey* se abre para o universo.

(Baecque 1989, 75), operando-se no filme uma passagem do cosmos ao homem enquanto macrocosmos (76).

Snaut, no brinde de comemoração do seu aniversário que reuniu os três cientistas e Hari na biblioteca, já avançava uma teoria parecida em relação às expedições espaciais empreendidas pela humanidade:

Não temos interesse em conquistar nenhum cosmos. Queremos alargar a Terra às fronteiras do cosmos. Não sabemos o que fazer com outros mundos. Não precisamos de outros mundos. Precisamos de um espelho. Esforçamo-nos por fazer contacto mas nunca o encontraremos. Encontramo-nos no insensato dilema humano de lutar por um objectivo que tememos, do qual não temos necessidade. O homem precisa do homem.

A busca de Kris Kelvin dirige-se ao mais longínquo, a um planeta noutra galáxia, mas não procura afinal um contacto com o outro, e sim um regresso ao eu.¹¹¹ O oceano de Solaris — que concretiza metáforas como ‘mar de recordações’ e ‘ilhas da memória’ — é como um espelho, não uma janela. A casa, o lugar mais privado e mais íntimo, invade o espaço do estranho, é deslocada para o centro do mistério. Não se pode deixar de pensar aqui na análise etimológica que Freud faz do *Unheimlich*, observando que num dos sentidos coincide com o seu oposto, *Heimlich* (o familiar e próximo): Solaris é o lugar desta sobreposição inquietante.

¹¹¹ «La Coïncidence entre l’Alterité totale avec la proximité excessive, absolue, est donc cruciale pour la Chose-Solaris: la Chose-Solaris est encore plus ‘nous-mêmes’, notre propre noyau inaccessible, que l’Inconscient, puisque c’est une Alterité qui ‘est’ directement ‘nous-mêmes’ (...). Si la communication avec Solaris échoue, ce n’est donc pas parce que Solaris est trop étrangère, précurseur d’un Intellect infiniment supérieur à nos facultés limités, jouant avec nous un jeu pervers dont la rationalité nous est pour toujours inaccessible, mais parce qu’elle nous mène trop près de ce qui, en nous-mêmes, doit rester à une certaine distance pour que nous puissions supporter la consistance de notre univers symbolique.» (Žižek 2005, 206)

7. Taxidermia: *Bestiaire*, Denis Côté

Everywhere animals disappear. In zoos they constitute the living monument to their own disappearance.

John Berger, «Why Look at Animals»

Os bestiários eram compêndios ilustrados do mundo animal, muito apreciados na Idade Média: manuscritos e iluminados por monges, incluíam descrições pormenorizadas de animais, não distinguindo entre criaturas reais — comuns ou exóticas — e fantásticas. A descrição natural (não necessariamente factual, mas que incluía características físicas, habitat, dieta, hábitos) era acompanhada por uma lição moral. Ou seja, para além de um propósito expositivo, os bestiários tinham uma dimensão simbólica e alegórica, visando a edificação (religiosa) do homem através de exemplos animais, que ilustravam vícios e virtudes. A informação não provinha da observação directa, mas sim da combinação de textos anteriores a que iam sendo feitos novos acrescentos, num acumular de conhecimento.

No filme *Bestiaire* (2012) de Denis Côté, filmado maioritariamente no Parc Safari em Hemmingford, no Quebec, vemos bisontes, lamas, uma hiena, avestruzes, cavalos, antílopes, zebras, chimpanzés, um pelicano, um guaxinim, leões, tigres, veados, ursos, um rinoceronte, dromedários, búfalos, um elefante, girafas. Ou seja, é sobretudo na sucessão de animais, no procedimento do catálogo ou da compilação, que o filme se aproxima destes tratados medievais. Afirmo o realizador num comentário à revista *Télérama*: «Quero dar a impressão que uma criança de seis anos vira as páginas de um livro de imagens.» (Côté 2013a) Mas, ao contrário dos bestiários tradicionais, Côté não pretende reformular fontes anteriores, partir do que já foi feito; procura antes uma certa originalidade e inocência do olhar (daí a referência à criança), tentando libertar-se do que seriam os vícios habituais nas representações cinematográficas ou televisivas de animais. Num texto para a *Cinema Scope*, «The Animal Equation» (2012), explica, numa formulação sucinta, como o filme partiu de

um conjunto de recusas e constrangimentos: «Em reacção contra aquilo que consideraremos na moda; em reacção contra o entretenimento, o antropomorfismo, o informativo.» (Côté 2012a) Adaptando o título do ensaio fundador de John Berger «Why Look at Animals» (1977), a questão que ocupa Denis Côté não é tanto porquê, mas *como* olhar (filmar) esses animais, e a busca de uma linguagem cinematográfica específica procede em primeiro lugar por negação: *como não olhar*. As escolhas do filme podem assim ser descritas através de uma série de recusas ou ausências: de comentário explicativo ou entrevistas, de movimentos de câmara ou alterações no enquadramento, de uma linha narrativa, de acontecimentos espectaculares, de contexto, de diálogos (com raríssimas excepções).

O que *Bestiaire* não é

Em termos formais, na sua sequência de planos fixos e longos, com tripé, *Bestiaire* tem qualquer coisa de primitivo ou rudimentar que remete para os primórdios do cinema, como se fosse uma espécie de regresso às origens. Pense-se em *Lion, London Zoological Garden* (1896), dos irmãos Lumière, que mostra 40 segundos de um leão enjaulado, andando de um lado para o outro e enfiando por vezes a pata entre as grades, tentando atingir um tratador do zoo que, de farda e quéri, lhe atira pedaços de comida e o atíça. Apesar de ambos os filmes direccionarem uma câmara estática para animais em cativeiro, mais de cem anos e três pontos essenciais distinguem o pequeno filme dos Lumière e *Bestiaire*: 1) em *Lion, London Zoological Garden*, o ponto de vista da câmara coincide com o do visitante do zoo; 2) o objecto-leão ocupa o centro do enquadramento; 3) há uma acção (uma interacção homem-animal) provocada para benefício do espectador.

Analise-se então com maior detalhe as características de *Bestiaire*. Depois de um prólogo que decorre numa aula de desenho, o filme acompanha os habitantes e trabalhadores do Parc Safari ao longo de um ciclo das estações do ano (Inverno, Primavera e Verão). No bloco inicial, o mais longo, vemos os animais numa paisagem nevada, muitas vezes em interiores, numa paleta dominada por tons cinza. É a temporada em que o parque está fechado, e por isso a única presença humana é a dos tratadores. Segue-se um episódio filmado num atelier de taxidermia, que opera uma espécie de intervalo. No plano seguinte, regressamos ao parque, onde a paisagem se tornou verdejante, primaveril; ao longo do último terço do filme, avançamos para o Verão, que traz consigo uma afluência de visitantes.

A câmara de Côté pauta-se por uma lógica de não-intervenção e recusa do comentário *off*, postura que à partida a aproximaria do documentário observacional ou do cinema directo. Mas, à excepção do episódio no atelier de taxidermia — mais descritivo, que nos guia através de um processo, mostrando dois artesãos a trabalhar —, o objecto *Bestiaire* tem pouco a ver com esse modelo: não está interessado no funcionamento do parque, ou no parque enquanto instituição — como *Zoo* (1993) de Frederick Wiseman, por exemplo. Também se afasta por completo do registo dos documentários sobre vida selvagem; não finge que os animais se encontram no seu habitat natural, tentando revelar-nos os seus comportamentos numa abordagem mais ou menos científica. Numa tentativa de definir o estilo de *Bestiaire*, poder-se-ia dizer que o filme opera sobretudo um trabalho de *composição*.

Um trabalho de composição

Bestiaire chama a atenção para o cinema enquanto recorte do real. Ao ver o filme, vamos aceitando que, se um animal surge de maneira inusitada — só o topo da cabeça de uma avestruz, só os chifres de uma manada mas não as cabeças, só as pernas e parte do pescoço de um animal castanho e peludo —, a câmara não vai ajustar o enquadramento de modo a revelar a totalidade do seu corpo. Por vezes, não é sequer evidente a identificação do animal, mas isso não é percebido como uma falha; o que acontece é que os planos se tornam composições num sentido mais próximo da pintura. Ou seja, apreciamos os corpos (também) enquanto conjuntos particulares de volumes e cores, por vezes quase abstractos. Côté administra a ocupação do enquadramento, o cheio e o vazio, o equilíbrio cromático, o jogo entre fundo e primeiro plano. Os cenários contra os quais se destacam os animais, muitas vezes artificiais, têm também qualidades pictóricas: chapas onduladas que formam padrões riscados, janelas que criam um quadro dentro do quadro, linhas geométricas de betão nos alojamentos interiores.

Uma vez que não se trata de pintura e sim de cinema, acrescentam-se a estes elementos o movimento e a duração. Há uma força estética que vem do uso das possibilidades da linguagem cinematográfica, uma gestão da novidade que segura os planos mesmo quando longos: a imobilidade que passa a movimento, as entradas e saídas de campo, os olhares para a câmara, a metamorfose das formas pela deslocação dos bichos. Por vezes, temos a sensação de que os animais, por absurdo, estão a ser dirigidos por Denis Côté (por exemplo na cena com os cavalos, conseguimos imaginá-lo orquestrando os

movimentos: «tu agora ficas parado, juntem-se vocês os dois, aproxima-te da câmara e depois sai pela direita»). Pelo modo como o filme faz uso do enquadramento e da montagem, quase se poderia dizer que os animais estão menos em interacção uns com outros (ou com os humanos, nas raras cenas em que há contacto) do que *com o próprio cinema*.

Sobre o prazer de olhar

Além disso, os planos longos proporcionam uma convivência com o corpo específico de cada animal, num efeito de desfamiliarização: o búfalo não vem ilustrar uma ideia de búfalo (a verificação de uma série de características que o espectador terá previamente na cabeça); convida antes a reparar na textura do pêlo e dos cornos, no modo particular como faz vibrar as narinas. Pede-se do espectador que se renda ao prazer de olhar.

Este tema do olhar surge logo no prólogo do filme — antes do cartão de genérico — e estabelece à partida um programa para *Bestiaire*. O plano inaugural mostra uma rapariga com o rosto em muito grande plano, que ora olha em frente (para um ponto que não coincide exactamente com a câmara), ora para baixo; os planos seguintes são de dois rapazes embrenhados na mesma actividade; revelam-se a seguir os instrumentos dessa ocupação (pincel, lápis e cavalete) e depois o seu resultado, o desenho; finalmente, temos acesso ao modelo, um gamo empalhado. A aula de desenho à vista também pode servir de metáfora para a representação cinematográfica,¹¹² mas parece que Côté filma e monta esta triangulação estudante-modelo-desenho de modo a enfatizar sobretudo o próprio acto de olhar.

O olhar enquanto actividade também aparece na figura dos funcionários do parque. Se é verdade que estão presentes os momentos de limpeza dos espaços ou de alimentação e cuidado dos animais, há diversos planos dos tratadores perdidos em exercícios de contemplação que parecem pouco compatíveis com as exigências modernas de eficácia no trabalho, olhando demoradamente para um ponto fora-de-campo onde se encontra um animal. Por fim, no último bloco do filme, com a chegada do Verão, acompanhamos os visitantes do parque enquanto apreciam e fotografam os animais.

Ou seja, o espectador do filme *Bestiaire* é colocado insistentemente, e desde a primeira imagem, como um observador em segundo grau, olhando aqueles que olham,

¹¹² Mas se o cinema ganha com o registo de elementos que se movem, numa aula de desenho à vista um animal embalsamado constitui o modelo perfeito, porque imóvel: as coisas paradas vêem-se melhor, e não se poderia pedir a um animal vivo que se mantivesse na mesma posição o tempo suficiente para ser desenhado.

tomando consciência do seu lugar — e, nesse sentido, o filme incita a uma reflexão sobre o próprio cinema. Conta Denis Côté à *Hors Champ* como, depois de uma projecção, os espectadores vieram falar com ele:

Il y a une dame qui m'a dit: «Ce n'est pas un film sur les animaux, c'est un film sur la position du spectateur au cinéma.» J'ai trouvé cela extraordinaire. C'est vrai que j'ai envie d'être arrogant avec vous parfois et dire que ce n'est même pas un film sur les animaux, c'est sur comment on regarde une chose. (Côté 2012b)

Exibição e ponto de vista

Côté pode desvalorizar os animais, mas não a situação em que eles estão inseridos, no zoo, e o que há de cinematográfico nela. No já referido ensaio «Why Look at Animals», John Berger descreve o modo de exibição do jardim zoológico:

A zoo is a place where as many species and varieties of animal as possible are collected in order that they can be seen, observed, studied. In principle, each cage is a frame round the animal inside it. Visitors visit the zoo to look at animals. They proceed from cage to cage, not unlike visitors in an art gallery who stop in front of one painting, and then move on to the next or the one after the next. (Berger 2009, 33)

Falou-se no início do capítulo no bestiário enquanto compilação, e Berger, escolhendo o termo «*collected*», torna claro que este modo de organização deriva do próprio jardim zoológico, uma instituição que procura acumular o máximo de elementos heterogêneos (em especial selvagens e exóticos) e depois domestica essa abundância, ordenando-os em jaulas e programando um percurso, uma sucessão de avanços e paragens, num procedimento que aproxima o jardim zoológico do museu. Assinale-se apenas que *Bestiaire*, ainda que siga este modelo da colecção, não possui um propósito classificativo ou sequer informativo (os animais surgem descontextualizados; já se viu como se recusa por vezes até a identificação da espécie filmada); foge portanto à vocação científica e didáctica do museu, nomeadamente de história natural, que o zoo partilha nalguma medida.¹¹³

O segundo ponto importante para o qual Berger chama a atenção é o da jaula enquanto moldura (*frame*) que organiza o animal no seu interior, para melhor ser observado. As jaulas como a do filme dos irmãos Lumière estão fora de moda, e o Parc Safari

¹¹³ «[L]ike every other 19th century public institution, the zoo, however supportive of the ideology of imperialism, had to claim an independent and civic function. The claim was that it was another kind of museum, whose purpose was to further knowledge and public enlightenment. And so the first questions asked of zoos belonged to natural history; it was then thought possible to study the natural life of animals in such unnatural conditions.» (Berger 2009, 31)

evita a identificação com um jardim zoológico («Muito mais do que um zoo», lê-se na página de entrada do seu site), ainda que não consiga prescindir das cercas, sejam de madeira ou arame. Tenta dar a ver os animais num ambiente que se assemelhe ao seu habitat natural, proporcionando até momentos em que os visitantes podem tocar em animais mais dóceis. De entre os seus dispositivos de visibilidade, o mais paradigmático talvez seja um túnel de vidro que se pode percorrer e que inverte a lógica convencional da jaula: são os visitantes que se encontram num espaço contido e os leões circulam do lado de fora, junto às paredes ou no tecto do túnel. Consegue-se assim a máxima proximidade e transparência (essenciais para as fotografias), sem perigo para o observador. Em qualquer dos casos, no da jaula ou dos seus equivalentes contemporâneos, o zoo faz uma encenação do animal para ser visto.

Ora, o ponto de vista proposto por *Bestiaire* não é o mesmo que se oferece aos visitantes do zoológico. Na primeira secção do filme, isso é mais evidente porque temos acesso ao que seriam os bastidores do Parc Safari, durante a estação em que os animais estão recolhidos, em espaços que não foram pensados para a sua exibição; também no bloco correspondente ao Verão, a escala dos planos tende a ser mais ampla que a perspectiva dos visitantes, incluindo tanto os animais como os humanos que os observam, num movimento de recuo.¹¹⁴ Mas, sobretudo, apesar de os animais serem o centro da atenção de Denis Côté, eles não aparecem centrados ou arrumados nos enquadramentos de maneira tradicional. Por oposição aos modos de exibição do jardim zoológico, que trabalham para um regime de visibilidade total, os corpos dos animais surgem aqui *fragmentados* e *descentrados*, por vezes demasiado perto, outras demasiado longe, fruto do trabalho de composição que já foi descrito.

A duração do olhar sobre os animais também faz com que a experiência de assistir a *Bestiaire* se afaste da experiência de ir a um parque zoológico. Ou seja, o tipo de *atenção* que o filme pede ao seu espectador está mais próxima da que se pede a um visitante de museu (um museu de arte, não tanto um museu de história natural) do que da disposição de um visitante num parque de diversões: uma atitude contemplativa, por contraste com um consumo acelerado e permeável à distração. De tal modo que o próprio Denis Côté, em

¹¹⁴ *Bestiaire* olha para os visitantes do parque com distância, e o que acontece na última secção do filme é que começamos a encarar os grupos de humanos como mais uma espécie animal, com os seus comportamentos específicos (trazem as suas crias mais pequenas em carrinhos, tiram fotografias, vestem-se com roupas coloridas, circulam devagar dentro de veículos). Em vez se antropomorfizarem os animais, zoomorfizam-se os humanos. Isso já era sugerido antes, de um modo aliás não desprovido de humor, quando o plano de uma tratadora a alimentar ursos é seguido por um plano da mesma mulher a comer uma maçã. Há também uma cena em que assistimos a uma rapariga a vestir o fato da mascote do zoo, um enorme esquilo estilizado.

várias entrevistas, descreve o filme como um objecto mais adequado a uma galeria de arte, e mostra-se surpreendido com o seu sucesso no circuito de festivais de cinema.¹¹⁵

Clausura e ambiguidade

No entanto, esta diferença no olhar que *Bestiaire* põe em acto não significa que as jaulas e seus congéneres estejam ausentes do filme, muito pelo contrário. Ainda que não se trate de um filme panfletário ou militante face às questões éticas colocadas pela manutenção de animais selvagens em cativeiro, no sentido em que não pretende denunciar más condições ou um tratamento ‘desumano’ dos animais, Denis Côté filma-os enquanto seres *confinados*, e insiste nisso, dando ênfase visual a paredes, cercas, portões, vedações de arame, grades. Veja-se, em particular, o curto plano com a imagem a preto e branco de câmaras de vigilância que mostram quatro jaulas diferentes, num olhar totalizador — o parque é filmado enquanto prisão. Mas há outros exemplos. Um lama repete o mesmo percurso, para a frente e para trás, junto a uma cerca. Numa cena que dura quase três minutos, uma hiena é examinada por um grupo de funcionários; uma das laterais da jaula é móvel, e desliza até o bicho ficar num espaço cada vez mais apertado, em que não se consegue mexer. Observamos através de uma fresta as pernas de um grupo de zebras, em movimentos frenéticos umas contra as outras, num recinto fechado. Leões batem nas grades da jaula e os cadeados chocam com o metal do portão.

Note-se que o som tem um papel importante na construção de uma sensação de confinamento, e aqui incluem-se também os ruídos provenientes de um fora-de-campo, como pancadas no metal, portões a fechar ou uivos de animais não identificados, possivelmente trabalhados em pós-produção — é que o realizador fala à *Télérama* da banda-sonora sonora como materializando um «desejo de ficção. O engenheiro de som criou uma arquitectura de ruído que faz planar uma ameaça sobre os lugares» (Côté 2013a).

Se o efeito de clausura tem em parte a ver com a figuração de elementos materiais e de situações de aprisionamento, também é resultado do próprio modo de enquadrar — repare-se que, mais acima, John Berger descrevia a jaula do zoo como «*frame*», termo que em inglês significa ao mesmo tempo moldura e enquadramento. Enquanto espectadores, temos por vezes a sensação de que o quadro funciona como uma cela para os animais, muito

¹¹⁵ À *Télérama*: «Se calhar este objecto contemplativo nem sequer será cinema, e uma galeria de arte ou um painel numa paragem de autocarro serão lugares mais adequados para ele.» (Côté 2013) À *Voir*: «Talvez seja um filme-ensaio, talvez seja museal, e então não convém a um ecrã de cinema.» (Dumais: 2012). À *Plataforma Cinema*: «Eu pensei que era talvez um tipo de instalação, mas ao fim [*sic*], na verdade, o filme passou por mais ou menos 75 festivais de cinema e não foi exibido em museus.» (Côté 2013b)

pela escolha dos planos fixos e pela composição geométrica. Veja-se a cena com um antílope em contra-picado, tendo por fundo o chão de palha. O plano é um pouco mais aberto que o corpo do animal, que se move em círculos, nunca saindo completamente de campo. Não há grades visíveis e, portanto, é como se, em vez de paredes, o antílope fosse contido pelas quatro linhas do enquadramento.

Encarcerar os animais para melhor os observar é o que faz o jardim zoológico, e também o cinema, de forma metafórica: é o olhar que mantém os animais ali. Entre a instituição do zoo e os animais há uma relação assimétrica, de dominação, e também entre o cinema e esses animais, ao capturar as suas imagens e sons. Problematizando a postura neutra que Denis Côté reivindica para o seu filme (o realizador afirma que não toma posição nem a favor nem contra a instituição do zoo e as suas práticas), Laura McMahon, num artigo de 2014, «Animal worlds: Denis Côté's *Bestiaire* (2012)», identifica no filme uma *ambiguidade*. Por um lado, há um fascínio (mórbido) com os modos de exibição e visibilidade animal operados pelo zoo e, por outro, há um questionamento implícito da violência do cativo, através daquilo que escolhe mostrar e da construção sonora (McMahon 2014, 200).

Neste sentido, a cena em que as pernas das zebras são vistas num plano ao nível do chão pode ser considerada como oposta à do antílope: dada a proximidade da câmara (que nunca reenquadra nem se mexe) e os movimentos bruscos e aflitivos dos animais, o que fica no ecrã são por vezes apenas manchas de pêlo, indistintas. Se, de certa maneira, o enquadramento é como uma jaula, deixa-se também de certo modo os animais fugirem dele, isto é, escaparem à dominação do regime de visibilidade.

A morte no jardim zoológico

As duas únicas sequências do filme que têm lugar fora do Parc Safari (apesar de não haver indicação explícita da sua localização) partilham um tema: no prólogo com a aula de desenho à vista, o objecto para onde convergem os olhares é um antílope empalhado; numa cena longa, mais ou menos a meio do filme, estamos num atelier de taxidermia, onde assistimos ao processo de embalsamar um pato. Explica Denis Côté que o momento no atelier é uma espécie de bombom para o espectador, por medo de o aborrecer (Côté 2013a), mas tem de haver uma razão mais profunda para estas duas escolhas, que colocam todo o filme sob o signo da morte e que parecem conter alguma contradição: a taxidermia está ligada aos museus de história natural, enquanto num filme sobre um parque zoológico

esperamos ver os animais vivos e em movimento. Escreve o crítico Michał Oleszczyk na revista *Slant*:

For it is taxidermy itself — a process of rendering dead bodies look perpetually poised, and thus deceptively alive — that becomes *Bestiaire's* organizing metaphor. By turning nature itself into a theme park that a zoo ultimately is, we deny its key component (death), clouding it with «fun» and «education» instead. (Oleszczyk, 2012)

O jardim zoológico, à semelhança do museu, funciona como cápsula do tempo: em tempos de perda de diversidade genética e de espécies em vias de extinção, o zoo *conserva* os animais, guarda o que vai desaparecer, numa espécie de zoologia de salvaguarda. A diferença é que, no zoo, os elementos expostos estão vivos — mas podemos também vê-los como quase-mortos, à beira de não existirem, e mantidos em condições tão artificiais que pouco têm a ver com uma vida propriamente dita, em estado selvagem. John Berger já apontava que o aparecimento da instituição do jardim zoológico, no século XIX, coincidiu com «o começo do período que veria o desaparecimento dos animais da vida quotidiana» (Berger 2009, 30); a diminuição da presença animal no espaço público tem como correlativo a sua proliferação noutros campos, o da família (os animais de estimação) e o do espectáculo — nos zos, nos brinquedos animais realistas, na produção de imagens difundidas comercialmente.

«O cinema enquanto taxidermia»

Como assinala então Oleszczyk, ao incluir as cenas de taxidermia Denis Côté chama a atenção para a morte enquanto fundamento da instituição do zoo. Ao mesmo tempo, essa decisão convoca reflexões sobre o cinema em geral. Como bem resume Laura McMahon, o filme «reflecte sobre a exibição de animais tanto vivos como mortos, quietos e em movimento; mobiliza duas metáforas-chave — o cinema enquanto zoo e o cinema enquanto taxidermia». (McMahon 2014, 196)

Uma percepção — que também vinha à superfície com *Un animal, des animaux* (1996), de Nicolas Philibert — surge aqui com muita força, a do processo de embalsamamento como ocorrendo em duas fases: primeiro, o animal é destruído, desmanchado em pedaços (carne morta, ossos quebrados), e depois é recomposto com a ajuda de artifícios (espigões, enchimento de esferovite, pintura, cola). A taxidermia reconstrói uma aparência de vida, que continua para lá da morte, e aqui mostra-se como é

que essa ilusão é montada. Podemos encontrar semelhanças com o cinema: quando todos os animais do Parc Safari já tiverem morrido, continuaremos a poder vê-los a cada projecção de *Bestiaire*.

Relembrem-se as palavras de André Bazin, em «Ontologia da imagem fotográfica», quando descreve o cinema como «múmia da mudança» (Bazin 1992, 20). É que, no processo cinematográfico, a ilusão de vida é mais completa, inclui o movimento; esse movimento é decomposto em fotogramas que depois são animados através de uma máquina. Repare-se no seguinte alinhamento do início de *Bestiaire*. O plano final da sequência da aula de desenho mostrava o gamo embalsamado, iluminado no seu pedestal, com os estudantes em silhueta à volta. Depois do cartão de genérico, vemos um chão coberto de neve, parte de um edifício baixo e uma cerca de madeira; durante cerca de vinte segundos, tudo está imóvel, até que fumo branco começa a sair por uma das janelas, dissipando-se no ar frio. A seguir vem outro plano desabitado, com uma estrada serpenteante, árvores e troncos empilhados ao fundo, cobertos de neve; o movimento é sugerido pelo som de um tractor em andamento, mas os elementos na imagem permanecem quietos. Finalmente, um plano com animais: um grupo de bisontes mantém-se imóvel durante alguns segundos, até um deles virar a cabeça; pouco depois deslocam-se em simultâneo para a direita, como se coreografados.

A impressão é a de fotografias que fossem de repente insufladas com movimento, com vida: a atracção do cinematógrafo. Tom Gunning relembra, em «An aesthetic of Astonishment: early film and the (in)credulous spectator», como «nas primeiras projecções dos Lumière os filmes eram inicialmente apresentados como imagens imóveis, congeladas, projecções de fotografias fixas. Depois, exibindo um domínio da arte do espectáculo, o projector arrancava e a imagem mexia-se» (Gunning 1989, 118). Explica Gunning como o impacto do movimento era aumentado por este golpe de teatro, que criava suspense, atrasando o aparecimento da atracção a que todos tinham vindo assistir e tirando partido da metamorfose, mágica e súbita (19).

No atelier de taxidermia, há vários planos de cabeças de animal empalhadas, na parede, à maneira de troféus de caça; algumas das espécies são até as mesmas que aparecem ao longo de *Bestiaire*. O plano final da sequência mostra o pato, já montado num galho, em pose. O taxidermista dá-lhe os retoques finais, ajeitando as penas, e depois deixa-o: o pato fita a câmara com os seus olhos de vidro. Imóveis, estes animais embalsamados olham em frente, devolvendo eternamente o olhar de quem os observa, visitante ou espectador. Não podemos deixar de pensar noutros bichos, mudos e inactivos,

que fomos vendo no Parc Safari e que também fixaram a câmara em planos mais demorados — os búfalos, a avestruz, a alpaca. *Bestiaire* faz conviver no mesmo filme quadros vivos e naturezas mortas, e o espectador é convidado a pôr em relação, a *comparar* os vários elementos desta colecção de animais.

Epílogo

On s'oublie devant ce morceau. C'est la plus forte magie de l'art. Ce n'est plus au Salon ou dans un atelier qu'on est; c'est dans une église, sous une voûte; il règne là un calme, un silence qui touche, une fraîcheur délicieuse.

Denis Diderot, *Salon de 1767*

A esmagadora maioria dos filmes que foram sendo referidos nesta tese apresenta os museus *em situação*: as figurações narrativas centram-se em museus com pessoas dentro, e na interacção ou articulação entre as personagens e o espaço que as rodeia (que inclui as obras expostas). Pensando em dois filmes de Alain Resnais, *Les statues meurent aussi* (1953, cuja realização Resnais divide com Cloquet Marker) e *Toute la mémoire du monde* (1956), enquanto o primeiro mostra o museu como espaço habitado e animado, o segundo filma a biblioteca sobretudo enquanto dispositivo, enquanto máquina, no seu funcionamento. O museu, mais do que a biblioteca, parece exigir essa presença humana. Como escreve Georges Bataille em «Museum», para a revista *October*: «Temos de compreender que as salas e os objectos de arte são apenas os contentores, cujo conteúdo é formado pelos visitantes. É o conteúdo que distingue um museu de uma colecção privada.» (Bataille 1986, 24)

A visita guiada informativa

O tema da visita guiada e a figura do guia são transversais a muitos dos filmes que foram aparecendo nesta tese e ligam-se à vocação pedagógica do museu: o guia como alguém que se coloca numa posição de especialista em relação às obras expostas e partilha o seu saber com um público de visitantes.

Se o discurso do guia é pré-constituído, ou pelo menos preparado antecipadamente, a visita não deixa de ser um acontecimento que tem lugar no presente. Num registo documental, enquanto visita que decorre independentemente da presença da câmara, já se viu como Frederick Wiseman, em *National Gallery* (2014), dá particular atenção a este

dispositivo didático, mostrando mais de dez ocorrências para grupos variados de visitantes. A montagem segue normalmente um esquema em triângulo, alternando entre planos do/a guia a falar, do público interessado a ouvir e do quadro em questão. Apesar de *Museum Hours* (2012) incluir traços ficcionados, Jem Cohen filma a visita na sala Breughel do Kunsthistorisches Museum quase da mesma maneira. O foco está no discurso dos guias enquanto conhecimento, e esse discurso funciona nalguma medida como um comentário *off*: acompanha planos gerais e de detalhes dos quadros e coloca o espectador num lugar sobreposto ao do público do museu, dando-lhe oportunidade para apreciar as obras. Ao mesmo tempo, há um efeito de *mise-en-abîme*: o público de cinema vê-se figurado noutro público, e aprende indirectamente.

Este recurso a uma voz *off* informativa também ocorre em filmes de ficção, ainda que a visita possa ser só um apontamento — em *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993) ou *Captain America: The Winter Soldier* (Anthony Russo e Joe Russo, 2014), por exemplo, o papel do guia é desempenhado por uma mera gravação num altifalante, que debita informações úteis, contextuais, pelas salas do museu. Em *Copie conforme* (Abbas Kiarostami, 2010), a guia conta em pano de fundo a história de uma obra exposta, que a personagem feminina repete à masculina. Em *Un Couple parfait* (Nobuhiro Suwa, 2005), ouve-se apenas a voz da guia e vêem-se vagos reflexos do grupo que acompanha a excursão; tanto Marie como o espectador beneficiam destas informações sobre Rodin e os poemas de Rilke. Estes dois últimos casos também estabelecem algum contraste entre uma visita institucional, em grupo, e uma visita pessoal, íntima; no entanto, dão uma imagem sóbria e profissional da figura do guia. Uma representação caricatural da visita guiada enquanto discurso independente das obras surge por exemplo com humor em *The Kiss* (Jacques Feyder, 1929), onde a velocidade do percurso impede qualquer relação com as peças expostas, ou no segmento «In the Picture» em *Three Cases of Murder* (Wendy Toye, 1955), onde o guia não repara sequer que várias das obras que descreve estão em falta.

Viaggio in Italia (Roberto Rossellini, 1954) fornece uma visão crítica mais séria do guia, sobretudo na visita ao Museo Archeologico de Nápoles, onde há uma tensão entre a experiência de Katherine, tocada pelas obras que observa (a perturbação que lhe provocam é sublinhada pela música) e o discurso tipificado do guia, que fala em tom monocórdico sem olhar para as peças, debitando generalidades e informações ora anedóticas, ora de cariz pessoal e mostrando-se sobretudo preocupado com o reconhecimento das obras. Nas suas diversas deambulações de turista em Itália — além do Museo Archeologico, visita as grutas

da Sibila de Cumas, os poços de enxofre, as catacumbas da Igreja de Fontanella e as ruínas de Pompeia — Katherine é conduzida por guias, homens, que têm um discurso pré-organizado (excepção feita à visita à Igreja de Fontanella, na companhia de uma mulher que ocupa o lugar de amiga), de autoridade, e que se colocam entre Katherine e os objectos da sua visão e que lhe apontam o caminho com os seus «por aqui, minha senhora», ditando-lhe os avanços e paragens.

Circulação

O tema da visita guiada também remete para a ideia de um *percurso* pelas instalações do museu, a que a figura do *travelling* parece adequar-se particularmente. *Russkiy kovcheg* [A Arca Russa] (Aleksandr Sokurov, 2002) aparece aqui como obra incontornável: filmado num único plano-sequência de quase 100 minutos, percorre as salas e corredores do Hermitage, em São Petersburgo, sempre em câmara subjectiva, em Steadicam, do ponto de vista de um homem que nunca vemos e que dá por si acompanhado por um aristocrata francês do século XIX — nenhum deles sabe como foi ali parar. *Russkiy kovcheg* leva às últimas consequências a ideia do museu como heterotopia e heterocronia (mesmo enquanto Palácio de Inverno, o Hermitage não deixa de ser um museu — de objectos inertes e de figuras vivas): é que a câmara circula não só por diferentes espaços, mas também por diferentes épocas da história russa ao longo dos últimos 300 anos, cruzando-se com figuras importantes (Catarina, a Grande ou Nicolau I) e acontecimentos que tiveram lugar ali. O homem que nunca vemos e que vai servindo de narrador em *off* ao longo de todo o filme tem a voz do próprio Sokurov, ou seja, o realizador faz-se passar por espectador de algo que se desenrola perante os seus olhos (interroga-se a voz a certa altura: «Isto tudo está a ser encenado para mim? É suposto eu desempenhar um papel?»), quando é ele o director desta elaborada encenação em movimento, que implicou mais de 2000 figurantes e uma organização impressionante.

Por contraste, *Une visite au Louvre* (Danièle Huillet, Jean-Marie Straub, 2004) tem qualquer coisa de provocador ao quebrar a lógica, de certo modo prometida no título, da visita enquanto circulação pelo espaço do museu. O filme mostra uma escultura e catorze quadros expostos no Louvre,¹¹⁶ mas compõe-se (quase) exclusivamente de planos fixos, longos. Ou seja, se o cinema consegue reproduzir qualquer coisa da experiência de visitar um museu através da mobilidade da câmara, levando o espectador por um percurso no espaço e no tempo que é análogo ao do visitante, Huillet e Straub optam por uma

¹¹⁶ Apesar de o título indicar que todos os quadros estão no Louvre, na realidade dois deles encontram-se no Museu de Orsay e um em Versalhes.

imobilidade que espelha antes a do espectador de cinema, na sua cadeira. A questão é que esta equivalência entre plano fixo e imobilidade é simplista, uma vez que há uma outra variável em jogo, a da duração dos planos. Existe circulação no filme, sim, mas é a do *olhar* do espectador, por cada quadro. Durante o tempo de cada enquadramento, o espectador vai-se detendo em diferentes detalhes de cada pintura, guiado pela voz *off* de uma mulher, Julie Koltai, que no final se identifica como Cézanne.¹¹⁷

Original e cópia/falsificação

Une visite au Louvre faz questão de filmar os originais, que se encontram expostos no museu, mas esta não é a regra no cinema: por motivos práticos de acesso, autorização, segurança, a rodagem de grande parte dos filmes que foram surgindo nesta tese decorre em cenários que se fazem passar por museus reais ou inventados, e onde se expõem portanto réplicas. No entanto, mantém-se uma construção do museu como morada dos originais — é isso que confere às obras um carácter único e também o seu valor. Este fascínio por parte do cinema pela imagem autêntica pode ser visto como o fascínio por uma *falta*: ao ser constituído pela reproduzibilidade técnica, o cinema define-se pela ausência do original.

Em *Bean* (Mel Smith, 1997), o quadro conhecido como *Mãe de Whistler* (James McNeill Whistler, 1871) é arruinado acidentalmente. Para remediar a situação, Bean substitui-o por uma reprodução, um cartaz em tamanho natural, e ninguém se dá conta da troca. O original (que, no lugar do rosto, tem agora um gatafunho infantil desenhado por Bean) acaba por ficar a decorar o quarto da personagem principal, em Londres. O fetiche do original não desaparece, como revela o pânico (dele e nosso) ao ver a obra destruída, mas no final conta mais o contexto em que ela é apresentada, como se para o olhar dos visitantes da galeria bastasse a confirmação de uma semelhança, de uma expectativa. E para nós, espectadores, na verdade, não há diferença: o que conta é a *ideia* de original, até porque o quadro que foi destruído era obviamente também uma cópia, produzida para o filme.

O falsificador Elmyr de Hory, retratado em *F for Fake* (Orson Welles, 1973), produz quadros ao estilo de diferentes pintores que *poderiam* ter sido pintados por eles: trata-se de criações originais, e o gesto que transporta os quadros para o terreno da ilegalidade é o da assinatura, forjada. É também o que acontece em *How to Steal a Million* (William Wyler, 1966): as obras em causa não são cópias, a sua atribuição a determinado artista e época é

¹¹⁷ *Une visite au Louvre* retoma as palavras do pintor, tal como foram reconstituídas por Joachim Gasquet, de memória, e o comentário não segue de maneira nenhuma o modelo informativo, impessoal: o discurso é inflamado, panfletário, poético, reflectindo as opiniões de Cézanne sobre a pintura.

que não está correcta — «Trabalhar com os americanos é que te deu essa obsessão com rótulos e marcas», censura o pai a Nicole, a propósito da *Vénus* falsa de Cellini, feita pelo avô da rapariga.

Mas na maior parte das ocorrências do tema do original/cópia nos filmes com museus, nomeadamente os de assalto, as falsificações constituem *duplos* dos quadros originais, numa tentativa deliberada de fazer passar a cópia pela obra autêntica, de modo a obter vantagens. É o caso do Monet verdadeiro por baixo do Pissaro falso que foi devolvido ao museu, bem como do Monet falso encontrado em casa de Crown, em *The Thomas Crown Affair* (John McTiernan, 1999); do holograma do ovo Fabergé em *Ocean's Twelve* (Steven Soderbergh, 2004); dos dois quadros e escultura que vão substituir os originais em *The Maiden Heist* (Peter Hewitt, 2009); da réplica do colar Cartier em *Ocean's Eight* (Gary Ross, 2018). De forma mais ou menos temporária, com mais ou menos mestria, os assaltantes produzem uma cópia que engane os sentidos, na mesma dimensionalidade que o original. Em *F for Fake*, num diálogo inventado que supostamente reconstitui uma conversa entre Picasso e o mestre falsificador, diz-se que «uma falsificação continua a ser uma pintura»,¹¹⁸ e podemos aplicar esta afirmação aos quadros, às esculturas e ao colar (continua a ser um colar, embora não de pedras preciosas). Quanto ao ovo Fabergé, o holograma prescinde da *matéria*: faz crer aos visitantes e seguranças que estão perante um objecto, quando na verdade há apenas uma projecção. Apesar de esta projecção ser tridimensional, ainda assim remete para a ilusão cinematográfica, para a magia que tem lugar a cada vez na sala de cinema e que faz os espectadores verem coisas que não estão realmente ali presentes.

Da réplica aos novos museus

É que aquilo que se encontra nos museus é mais complexo e diverso do que meramente uma colecção de originais. Por questões de conservação, começa a tornar-se prática corrente em museus de renome, nomeadamente no caso de obras gráficas, limitar a exposição dos originais a algumas semanas por ano; o resto do tempo ficam armazenados, e reproduções de alta qualidade tomam o seu lugar. Mas pode acontecer esta distinção não ser clara. Noah

¹¹⁸ A este respeito, atente-se ainda em *Copie conforme*, onde é extensamente discutido o tema do original e da cópia — o título do filme duplica o do livro que a personagem masculina (William Shimell) está a apresentar em Itália, um ensaio de história da arte segundo o qual o valor estético da cópia não é menor que o do original; aquilo que a torna uma obra de arte é o olhar pousado nela. A mulher (Juliette Binoche) leva a certa altura o escritor a ver um quadro num museu de província, em Lucignano: quando, nos anos 50, se descobriu tratar-se de uma cópia, executada por um falsificador talentoso, e não do original como se acreditou durante 200 anos, o museu decidiu apesar de tudo manter a obra em exposição, ficando conhecida pelo oxímoro «a cópia original», reconhecendo-a portanto enquanto pintura e não apenas falsificação.

Charney, no artigo «A fake of art» (2016), conta como fez uma visita à Galeria Albertina em Viena especificamente para ver *Jovem Lebre* (1502) de Albrecht Dürer, em aguarela e guache, e se sentiu enganado ao descobrir mais tarde que tinha estado na presença de uma cópia. O aviso aos visitantes existia, mas era discreto e vago a ponto de induzir em erro: na prática, o que se encontrava exposto era uma falsificação, quebrando-se o pacto de confiança que o museu tem com o seu público.

Ao mesmo tempo, os museus são espaços em transformação, que se hibridizam, misturam disciplinas, também num esforço para se tornarem mais apelativos e interactivos. Com a ajuda da tecnologia, a coisa-em-si original, na sua materialidade, parece por vezes quase supérflua; a valorização da co-presença com o objecto autêntico, que proporciona uma sensação de viajar no tempo e que definia o museu, pode estar em declínio. Sherry Turkle, em «Simulação *versus* autenticidade» (2005), descreve uma ida com a filha adolescente a uma exposição sobre Darwin no *American Museum of Natural History*. Ao ver uma tartaruga verdadeira das Galápagos, a rapariga mostra-se indiferente e comenta que podiam ter usado um robot. Conclui Turkle:

A exposição de Darwin é sobre autenticidade: exibem-se a lupa que Darwin usou, os verdadeiros cadernos de apontamentos em que registou as suas observações (...). Mas, nas reacções das crianças à tartaruga das Galápagos, inerte mas viva, a ideia do original encontra-se em crise. Acredito há muito que, na cultura da simulação, a noção de autenticidade é para nós o que o sexo era para as pessoas da era Vitoriana — «ameaça e obsessão, tabu e fascínio». (Turkle 2008, 301)

Para fazer face a situações em que a mera presença de visitantes num lugar de interesse museológico é um factor demasiado forte de degradação, têm-se vindo a criar reproduções não de obras, mas de todo um espaço, a três dimensões, visitável: por exemplo, a Caverna de Chauvet em França (onde se encontram pinturas datadas de há cerca de 30 000 anos), que foi objecto de uma réplica ambiciosa, numa escala 1:1, combinando tecnologia de ponta, conhecimentos científicos, novos materiais e talento artístico. Este museu pretende oferecer uma *experiência* imersiva, tão semelhante quanto possível à da visita ao local original — esta Caverna de Chauvet II, não se encontrando no subsolo, tenta reproduzir as condições de uma gruta, como humidade, escuridão, acústica e temperatura — e que de outro modo estaria vedada ao público, de modo a evitar a deterioração provocada pela admissão de visitantes em grande escala.

Um outro tipo de museu renuncia quer aos originais, quer às réplicas, fazendo uma proposta ainda ligada à arte mas que assume outra direcção. A título de exemplo, veja-se a exposição imersiva *Van Gogh, La nuit étoilée*, que inaugurou em Fevereiro de 2019 no Atelier des Lumières, o primeiro museu parisiense de arte digital. Trata-se de um museu de reproduções: as pinturas foram transformadas em projecções em vídeo de alta definição e são acompanhadas por uma trilha sonora, numa experiência total. A relação do visitante com a escala original das obras altera-se (é aumentada, para produzir efeito: um jarro com rosas tem dez metros de altura, o rosto de um auto-retrato ocupa a parede inteira), as imagens ganham movimento (o campo de feno ondula, flores soltam-se dos ramos, as águas tremeluzem à noite). Pretende-se que o visitante tenha a sensação de estar *dentro* das obras — materialização do sonho do pintor no filme de Akira Kurosawa, *Yume* [Sonhos] (1990), que visita uma exposição de quadros de Van Gogh e entra por eles adentro, circulando entre várias obras. Só que, em vez de esta ser uma experiência reveladora, excepcional, alucinatória, torna-se acessível a qualquer um que compre o bilhete: como no cinema.

Museus virtuais

Este processo de afastamento dos originais está também em curso fora do espaço dos museus físicos: vejam-se três exemplos, todos cortesia da Google.

O projecto *Museum Views* permite realizar visitas virtuais a museus reais usando a mesma tecnologia da Google Street View, aqui aplicada a interiores. Trata-se mais da experiência de uma deambulação virtual pelos espaços do que de um foco nas obras de arte, uma vez que tudo o que vemos se encontra ao mesmo nível. Por sua vez, a ferramenta *Art Camera* convida a explorar em detalhe obras de arte isoladamente, incluindo pinturas, fotografias, têxteis, murais e mosaicos. Em jogo está sobretudo o encanto do *zoom in*, uma vez que as imagens foram digitalizadas em altíssima definição. A tecnologia dá acesso a um nível de pormenor inacessível a olho nu, por mais que nos aproximássemos dos quadros. Com um deslizar de dedos, mergulhamos virtualmente na imagem até visualizar cada pincelada, cada detalhe da textura das obras. Combinando estas duas vertentes, uma *app* chamada *Meet Vermeer* dá acesso a um museu virtual, visitável em realidade aumentada. Enquanto o filme de Jon Jost analisado mais atrás mostrava todos os Vermeers em Nova Iorque, esta exposição imaginária reúne todos os 36 Vermeers *do mundo*, provenientes de museus e colecções privadas que cederam ficheiros digitais em alta resolução — incluindo até *O Concerto* (c.1663-1666), obra que foi roubada do Gardner, em Boston e nunca

recuperada. *Meet Vermeer* propõe um simulacro da experiência de ir a um museu onde os quadros foram dispostos pelas paredes: passeando de telemóvel erguido na mão, onde quer que esteja, o utilizador/visitante vê a exposição miniaturizada através do ecrã, como se a câmara fotográfica do telemóvel reproduzisse em tempo real o espaço de um museu à sua volta. A imagem no ecrã reage às movimentações deste utilizador, que se pode aproximar e afastar dos quadros, circular, vê-los de diferentes ângulos, sem o incómodo de outros visitantes.

Ou seja, a tecnologia está a caminho de permitir a existência de super-museus digitais, pondo lado a lado obras que nunca seria possível reunir no mesmo espaço físico, e a que assim podemos aceder sem sair de casa. Em combinação com a Internet, parece surgir aqui a realização do sonho de André Malraux, o derradeiro museu imaginário — como dizia Dominique Païni em *Le temps exposé*, «Malraux inventou um museu de um novo tipo, no fundo já ‘virtual’ e não apenas imaginário» (Païni 2002, 25).

Experiência de ir ao museu e ao cinema

Mas se os museus virtuais prometem dar a ver as obras como nunca as vimos, acarretam sempre uma *perda* em relação aos museus físicos — tal como os museus físicos acarretavam eles próprios uma perda, tanto para o objecto desenraizado como para o seu contexto inicial.

Continuando com Vermeer, Tracy Chevalier — autora do romance *Rapariga com Brinco de Pérola* — conta num artigo publicado no *Guardian*, «Why I travelled the world to see every Vermeer painting», os detalhes da sua obsessão, iniciada nos anos 80 do século passado, com ver em carne e osso todas as obras do pintor, riscando-as pouco a pouco da sua lista, compondo uma colecção imaterial.¹¹⁹ Chevalier fala das diferenças entre apreciar uma obra em pessoa e vê-la num ecrã, fazendo referência a elementos como a atmosfera (os cheiros, os sons, a luz), a concentração, a co-presença, a autenticidade, «o bónus acrescentado de saber que o próprio Vermeer tocou na tela e passou tempo com ela» (Chevalier 2019).

I always prefer to be in the room with a painting. For one thing, screens are backlit and display a souped-up version of the work that is not true to life. Screens are also in places surrounded by lots of distractions — in offices, on trains, in cafes. It's hard to focus on a painting with so much going on around it. Looking at an artwork in a

¹¹⁹ «When I stood in front of that last painting, I felt a sense of satisfaction at completing my list, but also at a loss at having reached my goal. What would I do now? Should I ‘collect’ another artist? Which one?» (Chevalier 2019)

gallery is rather like watching a film in a cinema: you are experiencing it in a space designed for this purpose. (Chevalier 2019)

Chevalier toca aqui em duas questões importantes: uma diz respeito aos próprios quadros e ao suporte em que se encontram, e outra ao espaço à sua volta. Falando da primeira, usa a expressão «*souped*», que significa aumentar a energia, a eficiência ou o impacto de alguma coisa, tornando-a mais empolgante. Apesar de os ecrãs, quer de computadores quer de telemóveis, serem (em princípio) mais pequenos do que as obras originais, as tecnologias digitais trazem consigo uma promessa de *aumento*, como se viu acima: mais detalhe com o *zoom in*, realidade aumentada. Na primeira parte desta tese, com Malraux e Benjamin, já foi referida a miniaturização associada às técnicas de reprodução; torna-se assim mais claro que a transformação operada pela tecnologia actual sobre as obras é terreno de uma tensão: oferece ao mesmo tempo menos e mais, um excesso e uma perda, diminuindo e aumentando ao mesmo tempo.

Quanto ao espaço em torno das obras, e para transmitir a especificidade da experiência de ver uma pintura ao vivo num museu, Chevalier convoca, curiosamente, a experiência de assistir a um filme em sala. *Une visite au Louvre* é um caso particularmente interessante para uma reflexão sobre o confronto entre as duas experiências, por ser um filme que reproduz quadros (em película), mas que não tolera ele próprio ser reproduzido (em vídeo). Ou seja, foi concebido para ser visto no cinema e dificilmente funciona no pequeno ecrã, por questões de escala, de ‘qualidade’ da imagem, de detalhe permitido, de ritmo. De algum modo, *Une visite au Louvre* obriga a pensar sobre as suas condições de exibição, seja por adequação (se o virmos na sala de cinema), seja por insuficiência (se o tentarmos ver em casa, no computador). Um filme que reflecte sobre a situação de ir ao museu exige a situação de ir ao cinema para ser devidamente apreciado: é como se as condições da sala de museu encontrassem não um equivalente, mas um eco no dispositivo da sala de cinema, que possui a sua própria atmosfera particular (cheiros, luzes, sons), que convida a um certo modo de concentração, que implica a co-presença dos outros espectadores.

Mise-en-abîme

Nas representações do museu no cinema, produz-se entre os dois um jogo de espelhos. No caso dos museus de arte, há uma arte que filma outra, duplicando/desdobrando questões pictóricas (composição, escala) e construindo uma visão sobre uma tradição artística e

sobre a experiência estética. Quando se filmam quadros, em particular, um enquadramento aparece dentro de outro enquadramento, numa *mise-en-abîme*.

Mas o que acontece quando um filme não é *como* uma ida ao museu, mas *mostra* uma ida ao museu? Não se trata aí apenas de dar a ver as obras expostas, isoladamente, mas também do modo como elas se posicionam umas em relação às outras, no espaço. Quando a câmara já não corresponde ao olhar de uma espécie de visitante imaginário, sem corpo, imobilizado no lugar perfeito diante de uma peça, trata-se também, potencialmente, de dar a ver corpos em situação, os dos visitantes.

É relativamente comum o recurso à moldura de um quadro para enquadrar (duplamente, portanto) uma personagem que visita o museu, pondo os dois rectângulos em relação. Há sempre um efeito formal, geométrico, mas pode tratar-se de criar um lugar especial para o observador, sugerindo uma ligação àquele quadro em particular — como em *The Maiden Heist*, com o guarda e a sua pintura predilecta, ou em *In Bruges* (Martin McDonagh, 2008) com os dois assassinos em frente ao Bosch. Em *All the Vermeers in New York* (Jon Jost, 1990) e *La síndrome di Stendhal* (Dario Argento, 1996), a prática de encaixe (o corpo ou cabeça do observador sobrepõe-se à matéria pintada, substituindo-a) sugere uma afinidade entre os modos de representação do cinema e da pintura, uma contiguidade entre os dois mundos. A associação entre obras de arte e visitantes também pode nascer de uma analogia na composição: é o caso dos três amigos de *Ferris Bueller's Day Off* (John Hughes, 1986), que se colocam imóveis de braços cruzados, imitando a escultura *Retrato de Balzac* (1893) de Rodin, e a seguir cada um frente a um retrato de Picasso, mais ou menos na mesma escala; o mesmo acontece com a Jo de *Funny Face* (Stanley Donen, 1957), transformada numa *Vitória de Samotrácia* em movimento, ao descer a escadaria do Louvre com a écharpe que compõe uma versão das asas da estátua.

Além disso, filmar o museu enquanto está a ser visitado equivale a tematizar o próprio acto de *ver*, nas suas variações. E quando o filme é projectado perante uma plateia, numa sala de cinema, acrescenta-se uma outra camada: sentados no escuro, os espectadores vêem pessoas a ver. Ou seja, há uma *mise-en-abîme* da própria situação da projecção de cinema. Frederick Wiseman, numa entrevista ao suplemento *Y* de Maio de 2015, explica que o seu documentário *National Gallery* é «também sobre diferentes maneiras de olhar: as pessoas olham para os quadros em que as figuras pintadas estão a olhar para os visitantes do museu e as pessoas que estão a ver o filme estão a olhar para ambos.» (Wiseman 2015, 10) Não é, portanto, incomum as cenas de museu incorporarem múltiplas direcções e

cruzamentos do olhar entre quadros e visitantes, formando uma teia que envolve também os espectadores.

Devolver o olhar

Tentando destrinçar um pouco essa teia de olhares, assinale-se em primeiro lugar que o recurso mais comum de montagem nas representações de visitas ao museu é a alternância entre planos da pessoa que olha e da obra olhada. No início de *Les statues meurent aussi*, a câmara é colocada no interior de uma vitrine num museu, exactamente no lugar ocupado por um objecto. Passam duas mulheres e depois um homem, os três brancos, que olham sem se demorarem e continuam em frente. Só com a visitante seguinte, uma rapariga negra que se detém mais longamente, é que se revela o contracampo: o objecto — uma máscara africana — só a ela devolve o olhar. A rapariga é depois mostrada noutros dois planos, sucessivamente mais próximos, até ficar em muito grande plano, sublinhando-se a relação estabelecida entre os dois olhares. Isto é, quando a obra exposta possui olhos — figuras em retratos, estátuas, animais embalsamados —, abre-se a possibilidade de uma troca de olhares, a possibilidade de o contracampo deixar de ser apenas objecto e passar a ser sujeito do olhar. Lembre-se aqui, a propósito, uma das definições de aura de Walter Benjamin, em «Sobre alguns motivos na obra de Baudelaire» (1940): «Ter a experiência da aura de um fenómeno significa dotá-lo da capacidade de retribuir o olhar.» (Benjamin 2006c, 142)

Assim, Katherine, no Museo Archeologico em Nápoles em *Viaggio in Italia*, sente-se confrontada por um *Discóbolo* grego, efeito sublinhado pelo *travelling* de aproximação à estátua. Também a Anna de *La sindrome de Stendhal* é observada pelos quadros — relembre-se o plano filmado do ponto de vista d'*A Ronda da Noite*, mostrando o avesso da toalha que tapa a reprodução. Em *Dressed to Kill* (Brian De Palma, 1980), o campo-contracampo é usado com efeito cómico: Kate é olhada pelos quadros do gorila e da mulher pensativa, mas ela própria tem a cabeça ocupada com uma lista de compras.

Ainda em *Viaggio in Italia*, para dar a ver o *Hércules Farnese*, a câmara circunda o colosso de mármore à altura do peito, movendo-se para as suas costas e afastando-se depois de modo a filmar, em picado, o corpo inteiro da estátua, incluindo Katherine e o seu guia no canto inferior direito do ecrã, miniaturizados por comparação. Não se trata, em sentido estrito, de um plano subjectivo da estátua, mas o ângulo cria a sensação de que este é o olhar do *Hércules* sobre os dois visitantes. Em *Cadaveri eccellenti* (Francesco Rosi, 1976), quando o Inspector Rogas e do Secretário-geral do Partido Comunista são atingidos a tiro e caem, os

planos seguintes, também em picado, correspondem perfeitamente aos olhares das duas estátuas de mármore sobre os dois cadáveres. Ao colocar a câmara nestes lugares inacessíveis, pela visão cimeira e/ou pela diferença entre a escala das estátuas e a dos visitantes, pode ler-se um comentário dos realizadores à insignificância dos problemas do homem, à sua finitude — na sua impassibilidade e eternidade, as estátuas colocam-se à distância.

A sugestão de uma capacidade de devolução do olhar pode também ser posta a funcionar, de um modo mais simples, com o próprio espectador, sobretudo em sequências de montagem rápida, em que se sucedem obras (em especial retratos) filmadas isoladamente, e cujo olhar é em geral frontal. O efeito, aqui, surge por acumulação — em *Bestiaire* (Denis Côté, 2012), veja-se a cena do atelier de taxidermia, com um encadeamento de animais empalhados, em diferentes escalas de plano.

Figurações do espectador, voyeurismo e exibicionismo

Os quadros ou estátuas também podem surgir em planos que os colocam não tanto numa lógica de troca de olhares com os visitantes ou com o público de cinema mas sim enquanto comentadores ou *espectadores* — benignos ou críticos — que espiam uma acção que está a decorrer no museu. Estes olhares aparecem também montados em sequência, como numa lista, mas em vez de frontais são por regra oblíquos.

Os filmes de roubo no museu parecem particularmente propícios a esta construção. Em *How To Steal a Million*, há um primeiro bloco de planos num ângulo enviesado (espelhando a posição incómoda de Nicole e Simon, involuntariamente trancados dentro do armário), em que os olhares expressam tédio pela ausência de acção; mas um pouco depois, quando o plano de assalto avança, os quadros parecem expectantes, atentos. Na última sequência do museu, em *The Thomas Crown Affair*, mostra-se uma sucessão de figuras pintadas que vão sendo sucessivamente ocultadas pelas cortinas corta-fogo: os retratos surgem como seres indefesos, a quem é vedado assistir ao truque final de Crown. Em *The Da Vinci Code* (Ron Howard, 2006), no Louvre (onde se dá não um assalto mas um homicídio), os quadros aparecem como observadores impotentes da perseguição de Saunière, e comentam também, de olhos baixos, a sua cedência e confissão sobre a localização do Graal.

Há uma outra figuração possível do espectador no interior do filme: quando, além da personagem que visita o museu, existe uma segunda que, mais do que dar atenção às obras expostas, observa essa primeira personagem. Em todos os casos encontrados nesta tese,

trata-se de um homem que observa uma mulher, e a sua presença pode não ser notada, contendo por vezes traços ameaçadores. É o que acontece em *Il syndrome de Stendhal*, quando Alfredo segue Anna nos Uffizi e, num primeiro momento, tanto em *All The Vermeers in New York* (Mark observa Anna) como em *Dressed to Kill* (o desconhecido observa Kate). A cena fundadora para este modelo de organização dos olhares é, claro, a de *Vertigo*, em que Scottie espia Madeleine no museu Legion of Honor. No entanto, como se assinalou no capítulo sobre *Dressed to Kill*, Madeleine sabe perfeitamente que está a ser observada, e conduz o olhar de Scottie, tal como Hitchcock conduz o nosso.

Defende Angela Dalle Vacche, na introdução à sua antologia *Film, Art, New Media: Museum without Walls?* (2012), que «[h]á também diferenças essenciais entre o cinema e o museu: no primeiro trata-se de voyeurismo, enquanto o segundo depende da exibição» (Dalle Vacche 2012, 1-2). À primeira vista, esta afirmação parece fazer sentido: o prazer do cinema tem a ver com assistir (invisível e anónimo numa sala escura) ao desenrolar das vidas de outras pessoas; já o museu é lugar onde se expõem assumidamente um conjunto de objectos com o propósito fundamental de serem vistos. No entanto, uma reflexão mais aprofundada revela esta oposição como simplista e confusa ao mesmo tempo.

Na versão de Dalle Vacche, o voyeurismo no cinema tem a ver com o lugar onde é colocado o espectador, enquanto a exibição no museu tem a ver com o lugar onde são colocadas as obras. Ora, ainda que grande parte dos filmes siga um modelo narrativo clássico — que tende a esconder as costuras da sua produção e a ignorar a presença do espectador — o cinema não é simplesmente voyeurístico. Como se discutiu no capítulo sobre o museu como atracção, e convocando as reflexões de Laura Mulvey (em «Visual Pleasure and Narrative Cinema») e de Tom Gunning, pode haver momentos nos filmes em que a narrativa se suspende, em que se exhibe a presença da câmara, em que as personagens se dirigem ao espectador; um filme pode chamar a atenção para si próprio enquanto obra por via do excesso, da espectacularização, da experimentação formal, da auto-referencialidade.

De modo semelhante, as obras expostas num museu podem estabelecer diferentes tipos de relação com o espectador. Retome-se a distinção entre absorção e teatralidade proposta por Michael Fried, que pode ser parcialmente sobreposta à oposição voyeurismo/exibicionismo: se alguns quadros convidam o observador a esquecer-se da sua presença perante a obra, outros, nomeadamente os retratos e naturezas mortas, chamam a atenção para si mesmos enquanto pinturas. Pense-se, a título de exemplo, na instalação

Étant donnés (1946-66) de Marcel Duchamp, um diorama com uma paisagem campestre e uma mulher nua recostada de pernas abertas, cena que é vista através de duas frestas (uma para cada olho) abertas numa porta: o exibicionismo da pose da mulher articula-se com o voyeurismo a que é convidado o visitante.

Fronteira entre arte e realidade

Ainda em *Absorption and Theatricality*, no contexto da pintura das décadas de 50 e 60 do século XVIII em França, Michael Fried aponta dois modos distintos de apagar a teatralidade, através de duas ficções aparentemente de sentido oposto, mas que têm o efeito comum de retirar o observador da frente da tela. Na concepção dramática, pela representação de figuras absorvas na sua actividade, alheias ao que as rodeia, constrói-se «a ficção suprema de que o observador não existe» (Fried 1988, 103); na concepção pastoral (que ocorre em géneros afins à representação da natureza, cenas pastorais ou de ruínas, paisagens com figuras, etc.), a ficção de entrar fisicamente no quadro, proporcionando-se um equivalente (imaginário) da experiência de estar na natureza .

Ou seja, na concepção pastoral, o quadro é como um mundo que se abre e convida o observador para dentro de si. Esta ficção que o observador leva a cabo, de se imaginar no interior do quadro, pode ser descrita também pelo termo «absorção», que adquire aqui um outro sentido: a capacidade de mergulhar metaforicamente numa tela, tal como um espectador mergulha num filme, no cinema. Claro que esta potência não é exclusiva da pintura nem do cinema, pertence também às outras artes. Como diz Rebecca Solnit em *Esta Distante Proximidade* (2013): «Cada livro é uma porta que dá para outro mundo (...). Todos os leitores são Wu Daozi; todos os livros imaginativos e absorventes são paisagens onde os leitores se somem.» (Solnit 2015, 79-80) Só que as telas de cinema e de pintura têm a particularidade de se assemelharem no seu formato a um portal (mágico): um rectângulo a duas dimensões passa a três dimensões, a superfície ganha profundidade. E note-se que essa experiência de imersão não corresponde necessariamente a um deixar-se envolver por um mundo ficcional alheio, a um esquecimento de si (sumir-se na paisagem); pode revestir a forma de um prolongamento da própria experiência dentro do quadro, esbatendo-se as fronteiras entre arte e realidade.

É o que acontece em vários filmes que foram sendo referidos, ao figurarem uma disponibilidade das personagens para sere, afectadas pelas obras expostas num museu: em *Yume*, com a entrada literal nos quadros de Van Gogh, ou em *Ferris Bueller's Day Off*, que

sugere o mergulho num Seurat através de um *zoom in*, estas personagens experienciam uma epifania.¹²⁰ O movimento para o interior dos quadros também pode assumir a forma de um pesadelo, como em *La síndrome di Stendhal*,¹²¹ em *Three Cases of Murder* (um funcionário do museu é levado para dentro de um quadro pelo próprio artista, acabando por ser assassinado dentro da casa pintada) ou em *Velvet Buzzsaw* (Dan Gilroy, 2019), onde as próprias obras de arte puxam as vítimas para o seu interior. Nestes três filmes, as personagens, talvez mais do que absorvidas, são *engolidas*¹²² pelas obras, com resultados aterradores. O deixar-se tocar na sua sensibilidade, acontecimento desejável num museu, passa rapidamente a um deixar-se ferir no seu corpo, quando se quebra a fronteira entre arte e realidade, quando estas personagens transitam do espaço do museu para o espaço representado das obras. Como se viu no capítulo sobre o museu como casa de horrores, mas também em filmes como *Night at the Museum*, o trânsito faz-se igualmente no sentido inverso, quando figuras pintadas, bonecos ou esculturas ganham vida (se animam) e penetram no mundo das personagens do filme.

A mera *confusão* entre obras de arte e realidade, quase sempre com efeitos humorísticos, configura outra variação desta permeabilidade. Em *House of Wax* (André de Toth, 1953), Igor (Charles Bronson), o ajudante do Professor Jarrod, coloca a certa altura a sua cabeça numa fileira de bustos de cera numa prateleira, para passar despercebido (disfarça-se de obra); um *gag* semelhante ocorre em *Charlie Chan at the Wax Museum* (Lynn Shores, 1940). Em *The Square* (Ruben Östlund, 2017), um funcionário varre parte de uma instalação, que consistia em pequenas pilhas de gravilha, por julgar que era lixo; em *Velvet Buzzsaw*, a curadora assassinada e as poças de sangue que a rodeiam são tomados pelos visitantes como fazendo parte da instalação, tal como em *Mr Popper's Penguins* (Mark Waters, 2011), quando o Guggenheim é invadido por pinguins. Ou seja, nos museus de cera,

¹²⁰ *All the Vermeers in New York* também utiliza o *zoom in*, mas aqui, excepcionalmente, o quadro não corresponde a um plano geral onde a personagem entraria como numa paisagem e onde passaria a ser mais uma figura, e sim a um grande plano — um retrato. Dada a semelhança apontada entre a Anna e a modelo de Vermeer, o quadro é como um *espelho*, e a revelação pertence ao espectador.

¹²¹ Em *La síndrome di Stendhal*, a origem dos efeitos das obras de arte sobre Anna não reside na sua perfeição (como no mito de Pigmalão ou na lenda do pintor chinês Wu Daozi, onde a representação está tão próxima da realidade que isso a faz ganhar vida, ou permite entrar dentro dela) e também não depende de as obras serem originais. Cópias como cartazes ou postais, quadros pintados pela própria e até *graffiti* podem desencadear uma crise. O museu não é o único lugar perigoso, apesar de ser o lugar *fundador* da síndrome (e Argento filmou de facto nos Uffizi, tendo para isso obtido uma autorização especial). Talvez isso fale menos sobre a força do museu (enquanto lugar de co-presença dos originais, dos quadros autênticos) e mais sobre o poder da imagem em sentido mais lato.

¹²² *Red Dragon* (Brett Ratner, 2002) configura um caso interessante do acontecimento inverso: o assassino Francis Dolarhyde (Ralph Fiennes) está obcecado pela figura do dragão vermelho, e dirige-se ao Brooklyn Museum, onde come uma aguarela de William Blake, *O Grande Dragão Vermelho e a Mulher Vestida de Sol* (c. 1803-1805) numa tentativa de se livrar da sua influência, isto é, de não ser engolido, possuído por ela.

a raiz da confusão reside num jogo com a fronteira entre vivo e morto, móvel e imóvel, orgânico e não-orgânico; já nos museus de arte contemporânea, o equívoco tem origem no próprio espaço do museu, ao providenciar um contexto que modifica o olhar sobre os objectos expostos no seu interior, um contexto que lhes atribui o rótulo de arte.

Prisão e saída para a natureza

Pensando nesta ideia de fronteira numa outra escala, enquanto linha que isola não as obras expostas mas o edifício que as contém, é comum as representações cinematográficas sublinharem a separação do museu em relação ao mundo lá fora, retratando o primeiro como lugar inerte, cheio de regras, onde se faz um silêncio reverente, onde se rompe com o quotidiano e o desenrolar da vida, associado à imobilidade e à morte — na linha da descrição de Georges Duthuit, em *Le Musée Inimaginable*, quando dizia que «[h]á sempre horas de visita para os cemitérios, mas é a todas as horas que as coisas vivas comunicam» (Duthuit 1956, 12). Essa heterogeneidade em relação ao mundo exterior, do museu enquanto *interrupção*, lugar outro, pode ser usada em proveito do filme, encenando um espaço petrificado que realça a vida, a espontaneidade e o movimento de outras cenas, isto é, colocando a diferença do museu em relação ao mundo lá fora de forma negativa.

O plano que fecha *Une visite au Louvre* é precedido pelo seguinte diálogo, enquanto vemos o *Enterro em Ornans* (1849-50), de Courbet:

Qui est-ce qui comprend Courbet? On le fout en prison dans cette cave. Je proteste. J'irai trouver les journaux, Vallès... Nous avons en France une machine pareille et nous la cachons! Qu'on foute le feu au Louvre, alors, tout de suite, si on a peur de ce qui est beau... Je suis Cézanne.

Logo a seguir à frase «Eu sou Cézanne», a última do filme, a imagem corta para uma panorâmica circular, um plano straubiano mostrando árvores que mexem ao vento, com água a correr e um som de passarinhos (este é um dos únicos três planos do filme que não são filmados dentro do Louvre). A propósito desta oposição interior/exterior, relembre-se a cena notável de *Les glaneurs et la glaneuse* (2000) em que Agnès Varda transporta fisicamente o quadro *Respigadoras de Chambaudoin* (1857), de Hédouin, para o exterior do museu, onde o vento faz mexer a tela. O filme de Straub e Huillet não está a propor a natureza como lugar melhor onde ver o quadro de Courbet, como modo de solucionar o problema da «cave» ou «prisão» onde o Louvre o teria encerrado (Courbet não pintou o quadro para estar exposto ao ar livre...). Parece, isso sim, dar um passo atrás, num elogio à

natureza como verdadeira mestra, cujo estudo tem primazia sobre o estudo dos quadros expostos no museu, e à qual todos devemos regressar — até o cinema. No entanto, depois da sucessão de planos fixos de quadros que ocupa o filme quase inteiro, esta dupla entrada do movimento — o da câmara e o das coisas à frente da câmara — transmite uma sensação de respiração, de explosão de vida. A *saída* para a natureza, para a (aparência de uma) realidade tridimensional, representa uma libertação das quatro paredes do museu e das quatro linhas das molduras dos quadros, e parece colocar o cinema como estando mais apto a equiparar-se à realidade, a confundir-se com ela, apesar de também acontecer dentro dos limites de um rectângulo.

A violência do colonialismo

Se o museu está do lado do conhecimento e da cultura, as suas colecções também resultam em certos casos de gestos de violência que permitiram a presença daqueles objectos num espaço institucionalizado que pertence aos vencedores, aos civilizados¹²³ — os gestos do colonialismo, nomeadamente.

Questionáveis são, em primeiro lugar, as formas de aquisição do seu espólio, que testemunham uma história política e militar — como resume Umberto Eco em «El museo en el tercer milenio» (2001), «O museu é por definição voraz. E é-o porque nasce da colecção privada, e esta por sua vez de uma rapina. A colecção romana nasce do saque de guerra» (Eco 2014, 17). A manutenção da posse das peças obtidas por pilhagem ou roubo equivale a uma perpetuação da violência. Além disso, a exposição de artefactos que nunca se destinaram a estar em museus (nomeadamente, restos mortais e peças ligadas a crenças religiosas ou com significado espiritual) é difícil de defender no caso de existirem descendentes e comunidades herdeiras.¹²⁴

¹²³ André Malraux, como já se viu no capítulo sobre o cinema como museu imaginário, é alheio a esta violência do colonialismo. Para Malraux, a humanidade caminha gloriosamente em direcção a um museu mental em que as realizações artísticas de todos os povos partilham um panteão redentor. Contraste-se com a visão de Walter Benjamin — embora não directamente sobre o museu, apresentada em «Sobre o conceito de história», escrito 1940, sete anos antes da primeira versão d'*O Museu Imaginário* — do cortejo triunfal dos vencedores com os seus despojos, em que «Não há documento de cultura que não seja também documento de barbárie», do progresso como tempestade, da história como «catástrofe sem fim, que incessantemente acumula ruínas sobre ruínas» (Benjamin 2010, 12 e 13).

¹²⁴ O tema está na ordem do dia, e os debates do mundo da arte acompanham as notícias de um aumento dos pedidos de devolução das peças aos seus lugares de origem, feitos aos grandes museus europeus. Alguns passos têm sido dados nessa direcção — a Inglaterra, a Noruega e a Alemanha, por exemplo, começaram a devolver restos humanos a comunidades indígenas australianas. No entanto, o British Museum nega-se a restituir artefactos, apoiando-se na lei que proíbe a repatriação e temendo a criação de um precedente, que poderia nomeadamente conduzir à devolução dos famosos mármore do Parténon. No caso francês, apesar dos entraves legais que também teriam de ser resolvidos, note-se que Emmanuel Macron encomendou em 2018 um estudo

Há algumas alusões a esta questão nos filmes já comentados. *The Hot Rock* (Peter Yates, 1972) gira em torno de um diamante, a Pedra do Sahara: os ladrões são contratados para o roubar de modo a ser devolvido a um país africano inventado, o Vatawi Central, no caso de a ONU não decidir a favor do seu direito de posse. Em *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018),¹²⁵ há uma cena de assalto num fictício Museum of Great Britain (cuja fachada é a do High Museum of Art em Atlanta). Erik Killmonger (Michael B. Jordan) e Ulysses Klaue (Andy Serkis) roubam um artefacto em exposição, um machado de Wakanda feito de *vibranium* — tanto o país como o metal também são fictícios. Diz Killmonger à especialista do museu: «Como é que acha que os seus antepassados conseguiram isto? Acha que pagaram um preço justo? Ou levaram-no, como levaram tudo o resto?»

Sobretudo *Museo* (Alonso Ruizpalacios, 2018) desenvolve um pouco mais o assunto. Na sequência de abertura, conta-se e mostra-se, em imagens de arquivo grotescas, como o deus de pedra Tláloc foi retirado da aldeia de Coaltinchán e transportado contra a vontade popular, «sem pedir autorização nem desculpas», apenas para «encher de coisas velhas o museu novo de antropologia», em cujo pátio foi colocado. Ou seja, questiona-se logo de início a legitimidade de expor em museus artefactos cujo propósito é ritual. Durante a cena do assalto a esse mesmo Museo de Antropología, Juan informa Wilson, perante um cocar, que já alguém se lhes adiantou no roubo — o que está ali é uma cópia, encontrando-se o original na Áustria. Juan e Wilson são ladrões que roubam ladrões, e a cena em que os dois tentam vender o saque é particularmente explícita e recheada de ironia. Juan fica zangado ao perceber a nacionalidade de Mr. Graves, o potencial comprador rico: «Vamos dar as jóias do país a um inglês de merda? Vão acabar no *fucking* British Museum.» Discute-se como os museus do mundo (incluindo o de antropologia) se fizeram à custa de exploradores inescrupulosos, roubos e vendas duvidosas, e também as subtilezas de decidir quem tem direitos sobre as peças; Mr. Graves coloca-se do lado dos colonizadores, para quem «Não há preservação sem pilhagem».

que recomenda a restituição faseada, mas plena e permanente, das obras de países africanos adquiridas sem consentimento.

¹²⁵ A questão da escravatura nunca é referida em *Black Panther*, é o grande não-dito dito do filme. Mas pode-se estabelecer um paralelo entre os objectos levados para o museu e os escravos, arrancados brutalmente às suas terras natais. A mesma coisa vale para os animais no jardim zoológico que vemos em *Bestiaire*, em muitos casos animais ‘exóticos’ deslocados dos seus ambientes naturais (África, América do Sul, Ásia) e colocados no Quebec, com condições climáticas e vegetação completamente diferentes: no fundamento deste gesto está uma relação de poder, neo-colonialista, que serve de metáfora para os procedimentos do museu.

Dispositivos de atenção

Mas o contexto artificial que o museu proporciona também pode ser visto sob uma luz positiva. Em *Copie Conforme*, na viagem de carro até Lucignano, o casal conversa exactamente sobre a metamorfose que um objecto vulgar sofre ao ser colocado num museu, dizendo que importa menos o objecto em si e mais a percepção que se tem sobre ele. Continua o homem:

And look at these cypresses, look. They are beautiful, they are individual. I mean, you never see two cypresses looking the same. They're old. Someone told me there was one somewhere a thousand years old. Originality, beauty, age, functionality... Definition of a work of art, really. Except that they are not in the gallery. They are out in the field. So nobody takes enough notice of them.

O ponto é que, no momento em que o homem convida a mulher a olhar para os ciprestes, a câmara deixa de filmar o casal dentro do carro e volta-se para o exterior, mostrando as árvores ao longo da estrada, isto é, dando oportunidade ao espectador de ver o que as personagens vêem. Se normalmente «ninguém repara neles o suficiente», o cinema faz-nos reparar nos ciprestes, modifica o nosso olhar sobre eles — providencia um novo contexto, um conjunto de molduras em torno da realidade, tal como o museu.

Museum Hours aparece aqui como caso particularmente interessante, ao trabalhar uma analogia entre cinema e museu. Ambos organizam o espaço e o tempo, e surgem como contentores de múltiplas imagens que apelam à nossa disponibilidade para sermos tocados. Se a ida ao museu e ao cinema são, de alguma maneira, interrupções no curso dos dias — os dias que Anne passa em Viena, sobretudo no refúgio do Kunsthistorisches Museum, são uma espécie de hiato, à espera que o estado de saúde da prima se modifique — as percepções adquiridas em ambas as situações (Anne no museu, os espectadores de *Museum Hours* no cinema) transbordam para o mundo. O filme de Jem Cohen faz-nos olhar com outros olhos, quer para as obras expostas no museu, quer para vida lá fora, nas ruas da cidade, e demonstra que se pode *aprender a ver* tanto através do cinema como do museu.

Uma ideia convencional de museu

Na sua abordagem que interroga o espaço do museu, *Museum Hours* é uma das excepções dentro do conjunto de filmes estudados. É que as figurações do museu produzidas pelo cinema são, na grande maioria dos casos, terreno de clichés — a começar pelo museu enquanto cenário, em que as cordas vermelhas marcam a distância de segurança em relação

às obras. Na sua dissertação de mestrado, *Claro Obscuro: em torno das representações do museu no cinema*, Eduardo Brito aponta por exemplo que o espaço do museu é habitado por uma série de personagens estereotipadas — o guarda que defende as obras, o assaltante do Leste europeu, o curador de óculos de massa (Brito 2014, 45). Esta tipificação, como os trabalhos de Steven Jacobs também clarificam, estende-se ao género de acontecimentos que lá ocorrem: assalto, homicídio, sedução, encontros criminosos. Os museus no cinema são povoados por criaturas de horror que ganham vida, por cenas nocturnas iluminadas por lanternas, por momentos de aproximação familiar, por discursos educativos. Nesse sentido, o cinema pode ser visto como museu, ao estabelecer um arquivo de clichés, de ideias feitas e imagens codificadas do museu que ficam a fazer parte um imaginário colectivo. O cinema joga com um conhecimento partilhado que sabe que o espectador possui, mas também é ele que o fabrica e propaga.

Esta *ideia de museu* que nasce do uso figurativo do museu pelo cinema é, por regra, uma ideia conservadora, marcada pela convenção, que não problematiza o museu enquanto prática, e muitas vezes ganha um carácter anacrónico: em contraste com os museus actuais, em espaços inesperados, onde se expõem obras multimédia, onde se integra cada vez mais a tecnologia, onde se procura a interactividade com o público, o museu visto pelo cinema — seja ele real ou inventado — é normalmente um museu do passado: um lugar onde se exibem predominantemente quadros reconhecíveis de pintores famosos, que são indiscutíveis enquanto arte.

Auto-reflexividade e ambiguidades

Note-se também que, em traços gerais, a representação do espaço do museu como lugar de alta cultura, refúgio de beleza e/ou elo de ligação com o passado corresponde a uma abordagem típica do cinema europeu (ou de influência europeia), enquanto as imagens do cinema norte-americano tendem a construir o museu como lugar que oferece possibilidades lúdicas e é caracterizado como espaço democrático, acessível a toda a gente, focando-se sobretudo no presente. Esta divisão não funciona de forma tão linear, os filmes não se arrumam de forma estanque em categorias — veja-se por exemplo a corrida pelos corredores do Louvre, a tentar bater um recorde de velocidade (americano), em *Bande à part*, de Jean-Luc Godard (1964). No entanto, o modo como os filmes gerem os pólos da arte

e do entretenimento no museu tem um carácter auto-reflexivo: o próprio cinema como produção estética que também se debate com exigências comerciais.¹²⁶

A compreensão de si mesmo que o cinema produz ao representar o espaço concreto do museu estende-se a outros eixos. Nas figurações do museu enquanto repositório de valor, pode-se ler a relação do cinema com o dinheiro, em ligação com as suas condições de produção. Ao filmar o museu, onde se armazenam suportes materiais da memória, seja em relação à história do homem (estética, política) ou à história natural (vestígios da terra: animais, vegetais ou geológicos), o cinema reflecte de forma desviada sobre aquilo a que se poderia chamar a sua própria vocação museológica: todo o filme preserva estados do mundo e pode ser visto como uma colecção. A situação de museu, que põe explicitamente em cena o acto de ver, remete para a experiência de ver um filme em sala, e o tema da visita, percurso no espaço e no tempo, é posto em paralelo com o próprio filme, onde as imagens também desfilam; espectador e visitante são colocados em relação. Por um lado, os objectos em museus que de repente se vêem dotados de animação evocam a passagem do fotograma à imagem em movimento. Mas, por outro lado, o fascínio do cinema por museus de cera, pela morte, por animais e seres humanos embalsamados pode ser lido como o ressurgimento de um recalcado do cinema, da sua materialidade, isto é, do fotograma enquanto imagem parada — o cinema é assombrado pelo seu inconsciente inanimado, pelo movimento enquanto ilusão.

O cinema funciona como um revelador de tensões, projectando no museu questões que dizem respeito ao seu próprio dispositivo e história. Se os tópicos discutidos na

¹²⁶ Veja-se, em *House of Wax*, como os comentários sobre o museu de cera que articulam questões de arte vs. dinheiro, ou beleza vs. choque, são particularmente meta-cinematográficos. O primeiro museu, com os seus quadros de figuras históricas, é descrito como um lugar de beleza e perfeição formal; até um crítico de arte que visita Jarrod lhe reconhece o mérito — mas é um fracasso comercial. O incêndio, aliás, dá-se por este motivo; é atado pelo sócio de Jarrod, que pretende recolher o dinheiro do seguro. Já o segundo museu, transformado em casa de horrores, será um sucesso de público:

«JARROD: I am rebuilding my exhibition from the ground up. I am going to give the people what they want: sensation, horror, shock. Send them out to the streets to tell their friends how wonderful it is to be scared to death. (...) Crimes of violence will be reproduced in wax, and exhibited when they're still fresh in the public mind. What do you think of my scheme?

ART CRITIC: I think it will succeed. Commercially. Although it doesn't sound like you. You turned your back on beauty?

JARROD: No. But I can no longer create it.»

Note-se ainda que *House of Wax* foi a primeira grande-produção de um estúdio (a Warner Brothers) a cores e em 3D, respondendo a um momento em que o cinema estava a perder público para a televisão. E investe em atracções pensadas para esta tecnologia: a sequência no Music-Hall e, sobretudo, a cena, exactamente a meio do filme, do homem que lança sem parar uma bola de pingue-pongue (presa com elástico a uma raquete) na direcção da câmara, interpelando espectador da sala de cinema não só pelo olhar e pelo gesto, mas verbalmente: «Há alguém com um saco de pipocas. Feche a boca, estou a apontar para o saco. Não para as suas amígdalas.» Este momento de pausa na narrativa, de puro espectáculo, serve o mesmo propósito no filme e no museu-dentro-do-filme: atrair o público.

primeira parte desta tese apontam, em muitos casos, para uma relação entre pólos em oposição — fragmento vs. todo, conservação vs. destruição, visível vs. invisível, presença vs. ausência, completude vs. incompletude, separação vs. proximidade, fixidez vs. imprevisibilidade, presente vs. passado — esta estrutura dúplice parece reflectir-se nas figurações do museu analisadas na segunda parte, em que este surge enquanto construção ambígua, ou mesmo paradoxal.

Trata-se de um espaço de ordem estabelecida, mas onde ocorrem transgressões; apesar de ser concebido tendo em vista a contemplação estética, pode ser tratado como um ponto turístico; tomam-se todo o tipo de medidas de protecção e mesmo assim obras de arte são roubadas; da beleza e da ciência irrompem o terrível e o sobrenatural; apesar de aí se exporem os originais, paira sobre eles a sombra quer da falsificação, quer da reprodução; o museu representa o mundo civilizado, mas na origem das suas colecções encontram-se actos de barbárie; aponta para o passado, mas surge recorrentemente em filmes que decorrem num futuro projectado; é percebido como lugar seguro e, no entanto, é filmado como cenário de devastação, paranóia e morte; os objectos estão supostamente inertes, mas ganham vida; é um lugar de conhecimento e, todavia, dá azo a discursos de incompreensão e paródia; o museu e obras nele expostas parecem separados do real, mas promovem experiências de anulação da distância.

Ao constituírem espaços separados do mundo exterior, a sala de cinema e o edifício do museu providenciam um terreno fértil para o sonho e para a alucinação. Se a sala de cinema é como uma casa assombrada, que nos faz ver e ouvir coisas que não estão ali, essa capacidade é transferida para as figurações do museu, onde fantasias, medos e desejos vêm à superfície, misturando o estranho e o familiar.

Bibliografia

ADORNO, Theodor W. 1998. «Museu Valéry Proust». In *Prismas, Crítica cultural e sociedade*, 173-185. Trad. Augustin Vernet e Jorge de Almeida. São Paulo: Ática

ALBERA, François. 2004. «Une visite au Louvre de Jean-Marie Straub et Danièle Huillet : ‘un abîme où l’œil s’enfonce...’», *Décadrages* 3: 74-84

ARENDT, Hannah. 1991. «Walter Benjamin: 1892-1940». In *Homens em Tempos Sombrios*, 177-238. Trad. Ana Luísa Faria. Lisboa: Relógio d’água

ARGENTO, Dario. 2014. *Paura*. Turim: Einaudi

Art Camera. Último acesso: Setembro de 2019. <https://artsandculture.google.com/project/art-camera>

Art World Scenes. 2018. Último acesso, Julho de 2018. <https://artworldscenes.tumblr.com/>

ASSELLE, Giovanna e GANDHY, Behroze. 1982. «Dressed to Kill». *Screen* 23 (3-4): 137-143

Atelier des Lumières. Último acesso: Setembro de 2019. www.atelier-lumieres.com/fr/van-gogh-nuit-etoilee

AUMONT, Jacques et al. 1983. *L’Esthétique du film*. Paris: Nathan

BAECQUE, Antoine de. 1989. «La quête, ou la stratégie de l’engloutissement». In *Andrei Tarkovski*, 71-76. Paris: Cahiers du Cinéma

BARTHES, Roland. 1975. «En sortant du cinéma», *Communications* 23 (1): 104-107

BARTHES, Roland. 1998. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70

BATAILLE, Georges. 1986. «Museum», *October* 36 (Primavera): 24-25.

BAUDRILLARD, Jean. 2006. «O Sistema Marginal: A Coleção». In *O Sistema dos Objetos*, 93-114. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva

BAZIN, André. 1992. *O que é o Cinema?*. Trad. Ana Moura. Lisboa: Livros Horizonte

- BELLER, Jonathan. 2006. *The Cinematic Mode of Production — Attention Economy and the Society of Spectacle*. Lebanon NH: Dartmouth College Press
- BELLOUR, Raymond. 1980. «Symboliques». In *Le cinéma américain. Analyses de film*, tomo I, 184-192. Paris: Flammarion
- BENJAMIN, Walter. 2004. *Imagens de Pensamento*. Trad. João Barrento. Lisboa: Assírio & Alvim
- BENJAMIN, Walter. 2005. «Little History of Photography». In *Selected Writings*, vol. 2: 2, 1931-1934, 507-530. Trad. Edmund Jephcott et al. Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press
- BENJAMIN, Walter. 2006a. «Paris, the Capital of the Nineteenth Century». In *Selected Writings*, vol. 3, 1935-1938, 32-49. Trad. Edmund Jephcott et al. Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press
- BENJAMIN, Walter. 2006b. «The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility». In *Selected Writings*, vol. 4, 1938-1940, 251-283. Trad. Edmund Jephcott et al. Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press
- BENJAMIN, Walter. 2006c. «Sobre alguns motivos na obra de Baudelaire», 103-148. In *A Modernidade*. Trad. João Barrento. Lisboa: Assírio & Alvim
- BENJAMIN, Walter. 2010. «Sobre o conceito de história». In *O Anjo da História*, 9-20. Trad. João Barrento. Lisboa: Assírio & Alvim
- BERGER, John. 2009. «Why Look at Animals?» In *Why Look at Animals?*, 12-37. Londres: Penguin Books
- BERGMAN, Ingrid. 1974. «Ingrid Bergman on Rossellini» (entrevista de Robin Wood). *Film Comment* 10-4 (Julho-Agosto): 12-15
- BIRD, Travis. 2014. «On access and context: why cinemas are like museums». Último acesso, Setembro de 2016. <http://shotguncinema.org/blog/on-access-and-context-why-cinemas-are-like-museums>
- BLANCHOT, Maurice. 1971. «Le mal du musée». In *L'amitié*, 52-61. Paris: Gallimard
- BLISS, Michael. 1983. *Brian De Palma*. Metuchen: The Scarecrow Press
- BONITZER, Pascal. 1976. *Le regard et la voix: Essais sur le cinéma*. Paris: Union générale d'éditions
- BRADSHAW, Peter. 2015. «My favourite Cannes winner: *Pulp Fiction*». Último acesso: Maio de 2018. www.theguardian.com/film/2015/apr/13/my-favourite-cannes-winner-pulp-fiction

- BRADSHAW, Peter. 2018. «Museum review — Gael Garcia Bernal's student waster ballasts fun Mexican heist movie». Último acesso: Setembro de 2019. www.theguardian.com/film/2018/feb/22/museum-review-gael-garcia-bernal-mexican-heist-movie-berlin
- BRANDI, Cesare. 2006. *Teoria do Restauro*. Trad. Cristina Prats et. al. Alfragide: Edições Orion
- BREUIL, Marie-Hélène. 2013. «Replace or remake? Considérations sur la notion de 'remake' en conservation-restauration». *Marges* 17: 115-122
- BRITO, Eduardo. 2014. *Claro Oscuro: em torno das representações do museu no cinema*. Dissertação de mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
- BRUNIER, Éric. 2013. «De l'écran au tableau, I — Transformations». Último acesso: Abril de 2018. <http://journals.openedition.org/imagesrevues/3178>
- BRUNO, Edoardo. 1981. «Il gioco sovverso». *Filmcritica* 313: 138-140
- BRZOZOWSKI, Andrzej. 1965. «Munk et la passagère». *Cahiers du cinéma* 163 (Fevereiro): 54-55
- BURCH, Noël. 1969. «Nana ou les deux espaces». In *Praxis du cinéma*, 40-58. Gallimard: Paris
- CALVINO, Italo. 2001. *Palomar*. Trad. João Reis. Lisboa: Planeta DeAgostini
- CAMPOS, Letícia. 2017. *A cultura visual no cinema de Dario Argento*. Dissertação de mestrado, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas
- CANOVA, Gianni. 1996. «La sindrome di Stendhal». *Segnocinema* 78 (Março-Abril): 43-44
- CASARES, Adolfo Bioy. 2006. *A Invenção de Morel*. Trad. Samuel Titan Jr. São Paulo: Cosac Naify
- CAVELL, Stanley. 1979. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of film*, Enlarged Edition. Cambridge, Mass.: Harvard University Press
- CAVELL, Stanley. 1981. «Leopards in Connecticut». In *Pursuits of Happiness: The Hollywood Comedy of Remarriage*, 111-132. Cambridge: Harvard University Press
- CAVELL, Stanley. 2003. «The Avoidance of love: A Reading of *King Lear*». In *Disowning Knowledge: in Seven Plays of Shakespeare*, Updated Edition, 39-123. Cambridge. Mass.: Cambridge University Press
- CAVELL, Stanley. 2005. «The world as things». In *Philosophy the Day After Tomorrow*, 236-280. Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press
- CHARNEY, Noah. 2016. «A fake of art». Último acesso: Setembro de 2019. <https://aeon.co/essays/is-there-a-place-for-fakery-in-art-galleries-and-museums>

CHEN, Nick. 2018. «The film about loneliness in New York with a brilliant, deaf teenage star». Último acesso: Setembro de 2018. <http://www.dazeddigital.com/film-tv/article/39601/1/wonderstruck-todd-haynes-interview-millicent-simmonds>

CHEVALIER, Tracy, 2019. «Why I travelled the world to see every Vermeer painting». Último acesso: Setembro de 2019. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/feb/16/tracy-chevalier-vermeer-girl-with-pearl-earring-world-tour>

CINTRA FERREIRA, Manuel. 2003. «*The Thomas Crown Affair*/1999». Folha de Cinemateca, Ciclo Homens Fatais (10 de Março)

COATES, Paul. 1987. «Chris Marker and the Cinema as Time Machine». *Science Fiction Studies* 14 (3, Novembro): 307-315

CÔTÉ, Denis. 2012a. «The Animal Equation». Último acesso: Setembro de 2019. <http://cinema-scope.com/cinema-scope-magazine/the-animal-equation/>

CÔTÉ, Denis. 2012b. «Six films plus tard: Entretien avec Denis Côté» (Entrevista de Manon Messiant). Último acesso: Setembro de 2019. <https://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article524>

CÔTÉ, Denis. 2013a. «*Bestiaire*, trois extraits commentés par Denis Côté, réalisateur» (entrevista de Mathilde Blottière). Último acesso: Setembro de 2019. <https://www.telerama.fr/cinema/bestiaire-trois-extraits-commentes-par-denis-cote-realisateur,94147.php>

CÔTÉ, Denis. 2013b. «Denis Côté». Último acesso: Setembro de 2019. <http://plataformacinema.com/denis-cote/>

DALLE VACCHE, Angela (ed). 2012. *Film, Art, New Media: Museum without Walls?*. Londres: Palgrave Macmillan

DANEY, Serge. 2015. *O cinema que faz escrever: textos críticos*, ed. Clara Rowland, Francisco Frazão e Susana Nascimento Duarte. Trad. Joana Frazão e Ana Eliseu. Coimbra: Angelus Novus

DELEUZE, Gilles. 1999a. *Cinéma 1: L'image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit

DELEUZE, Gilles. 1999b. *Cinéma 2: L'image-temps*. Paris: Les Éditions de Minuit

DELEUZE, Gilles. s.d. «Cours Cinéma / Pensée». *Université Paris 8*. Último acesso: Junho de 2017. http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/rubrique.php3?id_rubrique=11

DIDI-HUBERMAN, Georges. 2003. *Images malgré tout*. Paris: Les Éditions de Minuit

DIDI-HUBERMAN, Georges. 2007. *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. Paris: Les Éditions de Minuit

DIDI-HUBERMAN, Georges. 2013. «L'Album de l'art à l'époque du Musée imaginaire» (5 vidéos de ciclo de conférences). Último acesso: Outubro de 2016. <http://www.louvre.fr/l-album-de-l-art-l-epoque-du-musee-imaginaire-par-georges-didi-huberman>

O'DOHERTY, Brian. 1999. *Inside the White Cube — The Ideology of the Gallery Space*, Expanded Edition. Berkeley: University of California Press

DOUCHET, Jean e BONITZER, Pascal. 1981. «Douchet décortique De Palma». *Cahiers du Cinéma* 326 (Julho): IV-V

DUBOIS, Philippe. 1983. «Pellicule: Voir, la mort, ou l'effet-Méduse de la photographie au cinéma». *Revue Belge du Cinéma* 4 (Verão): 10-28

DUMAIS, Manon. 2012. «Denis Côté / Bestiaire: Un animal, des animaux». Último acesso: Setembro de 2019. <https://voir.ca/cinema/2012/04/05/denis-cote-bestiaire-un-animal-des-animaux/>

DURAS, Marguerite. 1972. *Hiroshima mon amour*. Paris: Gallimard

DUTHUIT, Georges. 1956. *Le Musée Inimaginable*. Paris: Librairie José Corti

ECO, Umberto. 2010. *A Vertigem das Listas*. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record

ECO, Umberto. 2014. «El museo en el tercer milenio». In *El museo*, 15-41. Trad. Alfredo Taberna. Madrid: Casimiro libros

EISENSTEIN, Sergei. 1972. «Montagem 1938». In *Reflexões de um cineasta*, 125-178. Trad. José Fonseca Costa. Lisboa: Editora Arcádia

EISENSTEIN, Sergei. 1988a. «The Montage of Attractions». In *Selected Works*, vol. 1, 1922-34, 33-38. Londres: British Film Institute

EISENSTEIN, Sergei. 1988b. «The Montage of Film Attractions». In *Selected Works*, vol. 1, 1922-34, 39-58. Londres: British Film Institute

ESTÈVE, Michel. 1965. «*Pasažerka* où l'enfer concentrationnaire». *Études cinématographiques* 45: 59-69

FALGUIÈRES, Patricia. 2003. *La Chambre des Merveilles*. Paris: Bayard

FAROCKI, Harun e SILVERMAN, Kaja. 1998. «In Her place — *Number Two/Numéro Deux*». In *Speaking about Godard*, 141-169. Nova Iorque: New York University Press

FAROCKI, Harun. 2009. «Cross Influence/Soft Montage». In *Against What? Against Whom?*, ed. Antje Ehmman e Kodwo Eshun, 69-74. Trad. Cynthia Beatt. Londres: Koenig Books

FAROCKI, Harun. 2015. *Desconfiar de las imágenes*. Trad. Julia Giser. Buenos Aires: Caja Negra

FERREIRA NEVES, 2018. Mathilde. *O que (nos) resiste? O gesto espectrográfico em Pedro Costa, Claudio Parmiggiani e Joaquim Manuel Magalhães*. Tese de doutoramento, Faculdade de Letras, Universidade do Porto

FISHER, Jennifer. 2002. «Museal tropes in popular film». *Visual Communication* 1 (2): 197-201

LE FORESTIER, Laurent. 2010. «Ceci n'est pas un remake — *The Thomas Crown Affair* (John McTiernan, 1999)». *Cinergon* 19-20: 149-169

FOUCAULT, Michel. 1994. «Des espaces autres». In *Dits et écrits*, tomo IV 1980-1988, 752-762. Paris: Gallimard

FRAMPTON, Hollis. 1976. «Notes on Composing in Film». *October* 1: 104-110

FREUD, Sigmund. 2010. «O inquietante». In *Obras Completas*, Vol. 14, 1917-1920, 328-376. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras

FRIED, Michael. 1988. *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*. Chicago: The University of Chicago Press

FRODON, Jean-Michel. 2006. «Le grand tournant». *Cahiers du cinéma* 611 (Abril): 8-10

FRODON, Jean-Michel (ed). 2007. *Le cinéma et la Shoah: Un art à l'épreuve du 20e siècle*. Paris: Cahiers du cinéma

GODARD, Jean-Luc. 1980a. «Les cinémathèques et l'histoire du cinéma». *Travelling* 56-57: 119-136

GODARD, Jean-Luc. 1980b. *Introduction à une véritable histoire du cinéma*. Paris: Éditions Albatros

GODARD, Jean-Luc. 1985. *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, vol. 1. Paris: Éditions de l'Étoile — Cahiers du cinéma

GODARD, Jean-Luc. 1998. *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, vol. 2, 1984-1998. Paris: Cahiers du cinéma

GODARD, Jean-Luc e YSHAGHPOUR, Youssef. 2000. *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle: Dialogue*. Tours: Farrago

LE GOFF, Jacques. 2004. «Documento/monumento». In *Enciclopédia Einaudi*, vol. 1: Memória-História, 95-106. Trad. Suzana Ferreira Borges. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda

GRILO, João Mário. 2006. *O Homem Imaginado*. Lisboa: Livros Horizonte

GUNNING, Tom. 1989. «An aesthetic of Astonishment: early film and the (in)credulous spectator». *Art and Text* 34 (Primavera): 114-133

GUNNING, Tom. 2000. «The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde». In *Film and Theory: an Anthology*, ed. Robert Stam, Toby Miller, 229-235. Malden: Blackwell Publishers

GUNNING, Tom. 2008. «What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs». In *Still/Moving: between Cinema and Photography*, ed. Karen Beckman and Jean Ma, 23-40. Durham: Duke University Press

HOGUE, Peter. 1992. «The luminous blue in my heart». *Film Comment* 2 (Março-Abril): 42-45

HUGHES, John. 2009. «John Hughes commentary — The Museum scene from *Ferris Bueller's Day Off*». Último acesso: Setembro de 2018. <https://youtu.be/p89gBjHB2Gs>

JACOBS, Steven. 2009. «Strange Exhibitions: Museums and Art Galleries in Film». In *Strange Spaces: Explorations Into Mediated Obscurity*, ed. André Jansson e Amanda Lagerkvist, 297-316. Farnham: Ashgate

JACOBS, Steven. 2011. *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edimburgo: Edimburgh University Press

JEWISON, Norman. 1999 «Chess with sex» (entrevista de Nicola Freeman). *Sight & Sound* 5 (Maio): 58-59

JOST, Jon. 1992. «Jost speaking directly». *Film Comment* 2 (Março-Abril): 44

KAEL, Pauline. 1970. «Art, trash and the movies». In *Going Steady*, 87-129. Toronto: Little, Brown and Company

KASMAN, Daniel. 2012. «A Land Imagined: A Conversation with Nicolas Rey». Último acesso: Maio de 2018. <https://mubi.com/pt/notebook/posts/a-land-imagined-a-conversation-with-nicolas-rey>

KORESKY, Michael. 2006. «Final Fantasy — *Dressed to Kill*». Último acesso: Agosto de 2018. http://www.reverseshot.org/symposiums/entry/784/dressed_to_kill

KOWNACKI, Justin. 2016. «The Real Hidden Genius of *Pulp Fiction*». Último acesso: Maio de 2018. <http://www.justinkownacki.com/the-real-hidden-genius-of-pulp-fiction/>

LATTIMER, James, 2015. «*Phoenix*». Último acesso: Julho de 2018. <https://www.slantmagazine.com/film/review/phoenix>

LIBERTI, Fabrizio. «*Tutti I Vermeer a New York* di Jon Jost». 1993. *Cineforum* 322: 74-77

LIBRACH, Ronald. 1998. «Sex, Lies and Audiotape: Politics and Heuristics in *Dressed to Kill* and *Blow Out*» *Literature/ Film Quarterly* 26 (3):166-177

LINDEPERG, Sylvie. 2008. «Images d'archives: l'emboîtement des regards». *Images documentaires* 63: 11-39

LINDEPERG, Sylvie. 2009. «Vies en sursis, images revenantes. Sur *Respite* de Harun Farocki». *Trafic* 70 (Verão): 25-32

LOUAGIE, Kimberly. 1996. «It Belongs in a Museum: The Image of Museums in American Film, 1985-1995». *Journal of American Culture* 19 (4): 41-50

LUNENFELD, Peter. 1992. «*All the Vermeers in New York*». *Film Quarterly* 4 (Verão): 17-21

MACKINNON, Kenneth. 1981. «*Dressed to Kill*». *Film Quarterly* 35 (1): 41-46

MAHONEY, Robert. 2015. «'I kind of like this one, Bob, leave it': Iconoclasm and the homicidal artistry of the Joker in Tim Burton's *Batman* (1989).» Último acesso: Agosto de 2018. <https://rjamahoney.wordpress.com/2015/08/14/i-kind-of-like-this-one-bob-leave-it-iconoclasm-and-homicidal-artistry-in-tim-burtons-batman-1989/>

LE MAÎTRE, Barbara e VERRAES, Jennifer (ed). 2013. *Cinéma muséum. Le musée d'après le cinéma*. Saint-Denis: Presses Universitaires de Vincennes

MALRAUX, André. 1952. *Le Musée imaginaire de la sculpture mondiale*. Paris: Gallimard — La Galerie de la Pléiade

MALRAUX, André. 2000. *O Museu Imaginário*. Trad. Isabel Saint-Aubyn. Lisboa: Edições 70

MALUSA, Vincent. 2013. «McT le Disparu». *Cahiers du cinéma* 690 (Junho): 86-96

MANGUEL, Alberto. 2000. «Œufs de dragon et plumes de phénix». In *Dans la forêt du miroir*, 187-201. Trad. Christine Le Bœuf. Paris: Actes Sud

MARTIN, Adrian. 2015 «Corredores: descrição, redescção e análise em três críticos de cinema exemplares». In *A Escrita do Cinema: Ensaios*, ed. Clara Rowland e José Bértolo, 25-46. Trad. José Bértolo. Lisboa: Documenta

MASLIN, Janet. 1999. «Film review: A 60's Caper Made Glitzier». Último acesso: Agosto de 2018. <https://www.nytimes.com/1999/08/06/movies/film-review-a-60-s-caper-made-glitzier.html>

MAST, Gerald. 1994. «Bringing Up Baby». In *Bringing Up Baby — Howard Hawks, director*, ed. Gerald Mast, 294-314. New Jersey: Rutgers University Press

MCMAHON, Laura. 2014. «Animal worlds: Denis Côté's *Bestiaire* (2012)». *Studies in French Cinema* 14 (3): 195-215

MCMAHON, Laura e LAWRENCE, Michael. 2015. «Introduction: Animal Life and the Moving Image». In *Animal Life and the Moving Image*, ed. Michael Lawrence e Laura McMahon, 1-19. British Film Institute: Londres

MCTIERNAN, John. 1999a. «For love or Monet». *Preview* 40 (Julho-Agosto): 16-20

MCTIERNAN, John. 1999b. «Big Mac» (entrevista de Gérard Delorme). *Première* 271 (Outubro): 52

- MCTIERNAN, John. 2003. «Dans la jungle» (entrevista de Clélia Cohen, Olivier Joyard e Jean-Marc Lalanne). *Cahiers du cinéma* 577 (Março): 18-25
- MERÁS, Lidia. 2018. «Retro futures: a vision of the future in European science fiction films (1979-119)». *L'Atalante — Revista de estudos cinematográficos* 26 (Julho-Dezembro): 199-212
- MICHAUD, Philippe-Alain. 2006. *Le Mouvement des images*, Paris, Centre Pompidou (catálogo da exposição patente de 9 de Abril de 2006 a 29 de Janeiro de 2007)
- MOLDER, Maria Filomena. 1999. «A paixão de coleccionar em Walter Benjamin». In *Semear na Neve — Estudos sobre Walter Benjamin*, 40-54. Lisboa: Relógio d'água
- MOULET, Luc. 1965. «Andrzej Munk». *Cahiers du cinéma* 163 (Fevereiro): 48-52
- MULVEY, Laura. 2000. «Visual Pleasure and Narrative Cinema». In *Film and Theory: an Anthology*, ed. Robert Stam e Toby Miller, 483-494. Malden: Blackwell Publishers
- MULVEY, Laura. 2012. *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving Image*. Londres: Reaction Books
- Museum Views. Último acesso: Setembro de 2019. <https://artsandculture.google.com/project/streetviews>
- NAVARRO DE ANDRADE, José (ed). 1996. *Jon Jost*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa
- NAYMAN, Adam. 2014. «The Face of Another: Christian Petzold's *Phoenix*». Último acesso: Julho de 2018. <http://cinema-scope.com/features/face-another-christian-petzolds-phoenix/>
- NEYENS, Jean. 1974. «Interview de René Magritte». *Le Fait Accompli* 108-109 (Março)
- NODJIMBADEM, Katie. 2016. «How *Ferris Bueller's Day Off* Perfectly Illustrates the Power of Art Museums». Último acesso: Setembro de 2018. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/how-ferris-buellers-day-perfectly-illustrates-power-art-museums-180959279/>
- OLALQUIAGA, Celeste. 2006. «Object Lesson / Transitional Object». Último acesso: Agosto de 2018. <http://www.cabinetmagazine.org/issues/20/olalquiaga.php>
- OLESZCZYK, Michał. 2012. «Sundance Film Festival 2012: *Bestiaire*». Último acesso: Setembro de 2019. www.slantmagazine.com/film/sundance-film-festival-2012-bestiaire/
- OLIVEIRA, Luís Miguel. 2008. «Por onde anda John Carpenter?». In *John Carpenter: Memórias de um Homem Bem Visível*, ed. Luís Miguel Oliveira, 204-215. Lisboa: Cinemateca Portuguesa
- PAHN, Rithy. 2004a. «Je suis un arpenteur de mémoires». *Cahiers du cinéma* 587 (Fevereiro): 14-17

PAHN, Rithy. 2004b. «La parole des tueurs, une mémoire des corps: entretien avec Jean Hatzfeld et Rithy Panh» (Entrevista de Philippe Mangeot et. al.). *Vacarme* 27 (Primavera): 31-36

PANH, Rithy. 2004c. «A memória do genocídio nos gestos do carrasco» (entrevista de Alexandra Prado Coelho). *Y* (29 Outubro): 6-7

PAHN, Rithy, 2012. «Perpetrators' testimony and the restoration of humanity: *S21*, Rithy Panh» (entrevista de Joshua Oppenheimer). In *Killer Images: Documentary Film, Memory and the Performance of Violence*, ed. Joram Ten Brink e Joshua Oppenheimer, 243-255. Nova Iorque: Wallflower Press

PAHN, Rithy, 2013. «Meu projeto excede o de um cineasta» (Entrevista de Nicolas Bauche e Dominique Martinez). In *O cinema de Rithy Panh*, ed. Carla Maia e Luís Felipe Flores, 235-247. Trad. Leonardo Assis e Henrique Cosenza. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil

PAÏNI, Dominique. 2002. *Le temps exposé: le cinema de la salle au musée*. Paris: Cahiers du Cinéma

PALLY, Marcia. 1984. «Double Trouble». *Film Comment* 20 (5): 12-17

PANSE, Silke. 2013. «Hartmut Bitomsky». In *The Concise Routledge Encyclopedia of the Documentary Film*, ed. Ian Aitken, 94-97. London: Routledge

Parc Safari, Hemmington, Montréal. Último acesso: Setembro de 2019. <https://parcsafari.com/>

PASOLINI, Pier Paolo. 1982. *Empirismo Herege*. Trad. Miguel Serras Pereira. Lisboa: Assírio & Alvim

PÈRE, Olivier. 1999. «Thomas Crown». *Les Inrockuptibles* 213 (22 Setembro): 40

PERETZ, Eyal. 2008. *Becoming Visionary —Brian de Palma's Cinematic Education of the Senses*. Stanford: Stanford University Press

POMIAN, Krzysztof. 2004. «Coleção». In *Enciclopédia Einaudi*, vol. 1: Memória-História, 51-86. Trad. Suzana Ferreira Borges. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda

QUERTELET, Sylvain. 2010. «Reconstituer la Préhistoire?». *La Lettre de l'OCIM* 127: 30-35

RANCIÈRE, Jacques. 2003. «S'il y a de l'irreprésentable». In *Le destin des images*, 123-153. Paris: La Fabrique éditions

RANCIÈRE, Jacques. 2008. *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique éditions

RANCIÈRE, Jacques. 2009. «Política de Pedro Costa». In *Cem mil cigarros — Os filmes de Pedro Costa*, ed. Ricardo Matos Cabo, 53-63. Lisboa: Orfeu Negro

RIVETTE, Jacques. 1961. «De l'abjection». *Cahiers du cinéma* 120 (Junho): 54-55

ROLLET, Sylvie. 2005. «A propos de deux ‘films-témoins’: *Shoah* de Claude Lanzmann et *S 21* de Rithy Panh». In *Appareils et formes de sensibilité*, ed. Jean-Louis Déotte, 303-319. Paris: L'Harmattan

ROLLET, Sylvie. 2013. «Devolver o olhar». In *O cinema de Rithy Panh*, ed. Carla Maia e Luís Felipe Flores, 199-227. Trad. Leonardo Assis e Henrique Cosenza. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil

ROONEY, David. 1996. «*The Stendhal Syndrome*». Último acesso: Julho de 2019. <http://variety.com/1996/film/reviews/the-stendhal-syndrome-1200445110/>

ROSENBAUM, Jonathan. 1990. «Inner Space». *Film Comment* 4 (Julho-Agosto): 57-62

ROSENBAUM, Jonathan. 1999. «Studies in Weightlessness (*The Thomas Crown Affair*)». Último acesso: Agosto de 2018. www.jonathanrosenbaum.net/1999/08/studies-in-weightlessness/

SAADA, Nicolas. 1999. «Les terreurs de Dario Argento». *Cahiers du cinéma* 532 (Fevereiro): 53-54

SAPETA DIAS, Inês (ed). 2007. *Ler Cinema: O Nosso Caso*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa

SAPETA DIAS, Inês. 2016. *A Programação Cinematográfica: Ordem e Afecção nas Cartas Brancas Programadas na Cinemateca Portuguesa — Museu do Cinema*. Tese de doutoramento, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade de Lisboa

SCEMAMA, Céline. s.d. «La ‘partition’ des *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard». Último acesso: Outubro de 2016. <http://cri-image.univ-paris1.fr/celine/celinegodard.html>

SCHEFER, Jean-Louis. 1980. *L'Homme ordinaire du cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma/Gallimard

SCHUTZ, Michael. 2015. «John Carpenter's *Cigarette Burns* (2005)». Último acesso: Junho de 2018. <https://www.wheredarknessdwells.com/blog/2015/12/19/john-carpenters-cigarette-burns-2005>

SHAVIRO, Steven. 2007. «The Cinematic Mode of Production». Último acesso: Agosto de 2018. <http://www.shaviro.com/Blog/?p=561>

SIEGAL, Nina. 2018. «Want to See All the Vermeers in the World? Now's Your Chance». Último acesso: Setembro de 2019. <https://www.nytimes.com/2018/12/03/arts/design/meet-vermeer-google-app-mauritshuis.html>

SOLNIT, Rebecca. 2015. *Esta Distante Proximidade*. Trad José Lima. Lisboa: Quetzal

STEINER, George. 2012. *Van de schoonheid en de troost* (Entrevista de Wim Kayze). Último acesso: Julho de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=Oear9SEXQKQ>

- SUGIMOTO, Hiroshi. s.d. *Hiroshi Sugimoto*. Último acesso: Fevereiro de 2017. <http://www.sugimotohiroshi.com/theater.html>
- TAYLOR, Robert. 2012. «Masters of Horror — 'John Carpenter's *Cigarette Burns*'». Último acesso: Junho de 2018. <http://tvtimewithbob.blogspot.com/2012/09/masters-of-horror-john-carpenters.html>
- THORET, Jean-Baptiste. 2002. *Dario Argento: Magicien de la peur*. Paris: Cahiers du cinéma
- TRACY, Andrew. 2014. «The Last Movie». Último acesso: Junho de 2018. <http://reverseshot.org/symposiums/entry/330/goodbye-dragon-inn>
- TSAI, Ming-liang. 2004. «Ghost Writer» (entrevista de Jeff Reichert e Erik Syngle). Último acesso: Junho de 2018. <http://reverseshot.org/interviews/entry/331/tsai-ming-liang>
- Tuol Sleng Genocide Museum — Memorial Site of S21 detention center. Último acesso: Agosto de 2019. www.tuolsleng.gov.kh
- TURKLE, Sherry. 2008. «Simulação versus autenticidade». In *Grandes Ideias Perigosas*, ed. John Brockman, 300-303. Trad. Paulo Salgado Moreira. Lisboa: Tinta-da-china
- URRY, John. 2005. *The Tourist Gaze* (Second Edition). Londres: Sage Publications
- VALENTI, Tomás Fernández. 2006. «Vestida para matar». *Imágenes* 254: 46-49
- VALÉRY, Paul. 1960. «Le problème des musées». In *Œuvres*, vol. II, 1290-1293. Paris: Gallimard
- VARDA, Agnès. 2000. «Le cinéma de Varda vu par Varda» (depoimento recolhido por Frédéric Bonnaud). Último acesso: Fevereiro de 2018. <https://www.lesinrocks.com/2000/07/04/cinema/actualite-cinema/le-cinema-de-varda-vu-par-varda-11227260/>
- WISEMAN, Frederick. 2015. «Nunca vemos tudo o que está lá» (entrevista de Vasco Câmara). *Y* (22 Maio): 10-11
- YOURCENAR, Marguerite. 1990. *Comment Wang-Fô fut sauvé*. Paris: Gallimard
- ŽIŽEK, Slavoj. 2005. «Andreï Tarkovski ou la chose venue de l'espace intérieur». In *Lacrimae Rerum: cinq essais sur Kieslowski, Hitchcock, Tarkovski et Lynch*, 185-222. Trad. Christine Vivier. Paris: Éditions Amsterdam
- ŽIŽEK, Slavoj. 2018. «Dois panteras negras.» Último acesso: Setembro de 2019. <https://blogdaboitempo.com.br/2018/02/27/zizek-dois-panteras-negras/>

Filmografia

ALLEN, Woody. 1979. *Manhattan*

ALLEN, Woody. 1986. *Purple Rose of Cairo*

ALLEN, Woody. 2012. *Midnight in Paris*

ALMEREYDA, Michael. 2017. *Marjorie Prime*

APTED, Michael. 1999. *The World Is Not Enough*

ARGENTO, Dario. 1996. *La sindrome di Stendhal*

BAMBRILLA, Marco. 1993. *Demolition Man*

BAUMBACH, Noah. 2005. *The Squid and the Whale*

BERTOLUCCI, Bernardo. 2003. *The Dreamers*

BIRINSKY, Leo e LENI, Paul. 1924. *Das Wachsfigurenkabinett*

BITOMSKY, Hartmut. 1988. *Das Kino und der Tod*

BITOMSKY, Hartmut. 1991. *Flächen Kino Bunker*

BITOMSKY, Hartmut. 1991. *Das Kino und der Wind und die Photographie*

BITOMSKY, Hartmut. 1995. *Playback*

BOLVÁRY, Géza von. 1931. *Der Raub der Mona Lisa*

BOORMAN, John. 1974. *Zardoz*

BOUTANT, Pierre-André e RABOURDIN, Dominique. 1992. *Serge Daney: Itinéraire d'un ciné-fils*

DE BROCA, Philippe. 1964. *L'Homme de Rio*

DE BROCA, Philippe. 1975. *L'incorrigible*

BURTON, Tim. 1989. *Batman*

BYRNE, Anthony. 2018. *In Darkness*

CAMPBELL, Martin. 2006. *Casino Royale*

CAPELLANI, Albert. 1911. *Gribouille a volé la Joconde*

CARAX, Leos. 1991. *Les Amants du Pont-Neuf*

CARPENTER, John. 2005. *Cigarette Burns*

CLOQUET, Ghislain, MARKER, Chris e RESNAIS, Alain. 1953. *Les statues meurent aussi*

CLOUZOT, Henri-Georges. 1956. *Le Mystère Picasso*

COHEN, Jem. 2012. *Museum Hours*

COLLET-SERRA, Jaume. 2005. *House of Wax*

COOGLER, Ryan, 2018. *Black Panther*

COSTA, Pedro. 2006. *Juventude em Marcha*

COSTA-GRAVAS. 1997. *Mad City*

CÔTÉ, Denis. 2012. *Bestiaire*

CRABTREE, Arthur. 1959. *Horrors of the Black Museum*

CUKOR, George. 1950. *Born Yesterday*

CURTIZ, Michael. 1933. *Mystery of the Wax Museum*

DALEY, Tom. 1987. *The Outing*

DASSIN, Jules. 1964. *Topkapi*

DECROIX, Charles. 1912. *Mona Lisa*

DEMME, Jonathan. 1991. *Silence of the Lambs*

DEVILLE, Michel. 1966. *On a volé la Joconde*

DONEN, Stanley e KELLY, Gene. 1949. *On the Town*

DONEN, Stanley. 1957. *Funny Face*

DUFFEL, Peter. 1971. *The House That Dripped Blood*

EDWARDS, Blake. 1975. *The Return of the Pink Panther*

EDWARDS, Gareth. 2016. *Rogue One: A Stars Wars Story*

FAROCKI, Harun. 2009. *Zum Vergleich*

FENADY, Georg. 1973. *Terror in the Wax Museum*

FERRERI, Marco 1969. *Il seme dell'uomo*

FEYDER, Jacques. 1929. *The Kiss*

FLAHERTY, Robert J. 1922. *Nanook of the North*

FLEISCHER, Richard. 1973. *Soylent Green*

FREUND, Karl. 1932. *The Mummy*

FULCI, Lucio. 1987. *Aenigma*

GILBERT, Lewis. 1977. *The Spy Who Loved Me*

GILROY, Dan. 2019. *Velvet Buzzsaw*

GLEN, John. 1989. *Licence to Kill*

GODARD, Jean-Luc. 1962. *Vivre sa vie*

GODARD, Jean-Luc. 1964. *Bande à part*

GODARD, Jean-Luc. 1975. *Numéro deux*

GODARD, Jean-Luc. 1988-98. *Histoire(s) du cinéma*

GODARD, Jean-Luc. 1998. *The Old Place*

GUIMARÃES, Regina e SAGUENAIL. 2001-2004. *O Nosso Caso*

HAESAERTS, Paul. 1949. *Bezoek aan Picasso*

HAWKS, Howard. 1938. *Bringing up Baby*

HAYNES, Todd. 2002. *Far from Heaven*

HAYNES, Todd. 2017. *Wonderstruck*

HEWITT, Peter. 2009. *The Maiden Heist*

HICKOX, Anthony. 1988. *Waxwork*

HITCHCOCK, Alfred. 1929. *Blackmail*

HITCHCOCK, Alfred. 1948. *Rope*

HITCHCOCK, Alfred. 1958. *Vertigo*

HITCHCOCK, Alfred. 1960. *Psycho*

HOWARD, Ron. 2006. *The Da Vinci Code*

HUGHES, John. 1986. *Ferris Bueller's Day Off*

HUILLET, Danièle e STRAUB, Jean-Marie. 2004. *Une visite au Louvre*

HYAMS, Peter. 1997. *The Relic*

JACKSON, Mick. 1991. *L.A. Story*

JACOBS, Steven, e DE COCK, Karel. 2012. *Incidents in the Museum: Art Galleries in Film*

JEWISON, Norman. 1968. *The Thomas Crown Affair*

JOHANSEN, Jannik. 2003. *Rembrandt*

JOST, Jon. 1990. *All the Vermeers in New York*

KIAROSTAMI, Abbas. 2010. *Copie conforme*

KOSINSKI, Joseph. 2013. *Oblivion*

KUBRICK, Stanley. 1968. *2001: A Space Odyssey*

KUROSAWA, Akira. 1990. *Yume* [Sonhos]

LANG, Fritz. 1931. *M*

LANZMANN, Claude. 1985. *Shoah*

LEVY, Shawn. 2006. *Night at the Museum*

LEVY, Shawn. 2009. *Night at the Museum: Battle of the Smithsonian*

LEVY, Shawn. 2014. *Night at the Museum: Secret of the Tomb*

LINKLATER, Richard. 2014. *Boyhood*

LOPES, Fernando. 1984. *Crónica dos Bons Malandros*

LUMIÈRE, Auguste e LUMIÈRE, Louis. 1896. *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*

LUMIÈRE, Auguste e LUMIÈRE, Louis. 1896. *Lion, London Zoological Garden*

MANN, Michael. 1986. *Manhunter*

MARKER, Chris. 1962. *La Jetée*

MCDONAGH, Martin. 2008. *In Bruges*

MCTIERNAN, John. 1987. *Predator*

MCTIERNAN, John. 1988. *Die Hard*

MCTIERNAN, John. 1993. *Last Action Hero*

MCTIERNAN, John. 1995. *Die Hard with a Vengeance*

MCTIERNAN, John. 1999. *The Thomas Crown Affair*

MENDES, Sam. 2012 *Skyfall*

MEYER, Nicholas. 1979. *Time After Time*

MILLS, Mike. 2010. *Beginners*

MUNK, Andrzej. 1963. *Pasażerka* [Passageira]

NEGULESCO, Jean. 1954. *Three Coins in the Fountain*

NEILL, Roy William. 1944. *The Pearl of Death*

NIMOY, Leonard. 1986. *Star Trek IV: The Voyage Home*

NOLAN, Christopher. 2014. *Interstellar*

ÖSTLUND, Ruben. 2017. *The Square*

DE PALMA, Brian. 1976. *Carrie*

DE PALMA, Brian. 1980. *Dressed to Kill*

PANH, Rithy. 1996. *Bophana, une tragédie cambodgienne*

PANH, Rithy. 2003. *S21, la machine de mort Khmère rouge*

PHILIBERT, Nicolas. 1996. *Un animal, des animaux*

PHILIBERT, Nicolas. 1990. *La ville Louvre*

POLLACK, Sidney. 1975. *Three Days of the Condor*

RATNER, Brett . 2002. *Red Dragon*

RESNAIS, Alain. 1955. *Nuit et Brouillard*

RESNAIS, Alain. 1956. *Toute la mémoire du monde*

RESNAIS, Alain. 1959. *Hiroshima mon amour*

REY, Nicolas. 2012. *anders, Molussien*

RIVETTE, Jacques. 1988. *La Bande des quatre*

ROHMER, Éric. 1987. *Quatre aventures de Reinette e Mirabelle*

ROSI, Francesco. 1976. *Cadaveri eccellenti*

ROSS, Gary. 2018. *Ocean's Eight*

ROSS, Herbert. 1972. *Play It again, Sam*

ROSSELLINI, Roberto. 1945. *Roma città aperta*

ROSSELLINI, Roberto. 1954. *Viaggio in Italia*

ROSSELLINI, Roberto. 1977. *Le Centre Georges Pompidou*

RUIZPALACIOS, Alonso. 2018. *Museo*

RUSSO, Anthony e RUSSO, Joe. 2014. *Captain America: The Winter Soldier*

SCHAFFNER, Franklin J. 1968. *Planet of the Apes*

SCHMOELLER, David. 1979. *Tourist Trap*

SCORSESE, Martin. 1993. *The Age of Innocence*

SHORES, Lynn. 1940. *Charlie Chan at the Wax Museum*

SINGER, Bryan. 2003. *X-Men 2*

SMITH, Mel. 1997. *Bean*

SODERBERGH, Steven. 2001. *Ocean's Eleven*

SODERBERGH, Steven. 2004. *Ocean's Twelve*

SOKUROV, Aleksandr. 2002. *Russkiy kovcheg* [A Arca Russa]

SPIELBERG, Steven. 1993. *Jurassic Park*

STIVALETTI, Sergio. 1997. *Maschera di cera*

SUMMERS, Walter. 1929. *Chamber of Horrors*

SUWA, Nobuhiro. 2005. *Un Couple parfait*

SZWARC, Jeannot. 1980. *Somewhere in Time*

TARANTINO, Quentin. 1994. *Pulp Fiction*

TARKOVSKI, Andrei. 1972. *Solaris*

DE TOTH, André. 1953. *House of Wax*

TOWNSEND, Bud. 1969. *Nightmare in Wax*

TOYE, Wendy. 1955. *Three Cases of Murder*, segmento «In the Picture»

TSAI, Ming-liang. 2003. *Goodbye, Dragon Inn*

TYKWER, Tom. 2009. *The International*

VADIM, Roger. 1968. *Barbarella*

VARDA, Agnès. 1962. *Cléo de 5 à 7*

VARDA, Agnès. 2000. *Les glaneurs et la glaneuse*

WARHOL, Andy. 1963. *Sleep*

WARHOL, Andy. 1964. *Empire*

WATERS, Mark. 2011. *Mr. Popper's Penguins*

WEERASETHAKUL, Apichatpong. 2015. *Cemetery of Splendor*

WELLES, Orson. 1973. *F for Fake*

WISEMAN, Frederick. 1993. *Zoo*

WISEMAN, Frederick. 2014. *National Gallery*

WYLER, William. 1966. *How to Steal a Million*

YATES, Peter. 1972. *The Hot Rock*

ZEMECKIS, Robert. 1989. *Back to the Future Part II*